

mit AMIGA GAMES 2/96

Schweiz sfr 19,80 Belgien bfr 450,- Luxemburg Lfr 450,- Niederlande hfl 23,-
Dänemark dkr 78,- Österreich öS 145,- Griechenland DR 3.000 Spanien Pta 1.700

ISSN 0946-6347

AMIGA Fun

DIE AMIGA KOMBI

Ausgabe 2/96
DM 19,80
COMPUTEC VERLAG

Die 2 Rennnspielklassiker von Gremlin mit Magazin zusammen für nur DM 19,80!! Für alle Amigas!

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Amiga Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Amiga Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Lotus Turbo Challenge 1 & 2



LOTUS TURBO CHALLENGE ist ein Rennsport-Spiel für einen oder zwei Spieler; ein absolut schnelles, geschmeidiges und faszinierendes Arcade-Spiel rund um den LOTUS ESPRIT TURBO. Zahlreiche zum Teil recht schwierige Strecken in der ganzen Welt, trennen die Spreu vom Weizen unter den Amiga-Rennfahrern.

Die logische Fortsetzung des LOTUS-Rennspiels ist LOTUS TURBO CHALLENGE 2 mit noch schnelleren und detaillierteren Grafiken. Jetzt wird auf einem Vollbild gefahren. Außerdem erlaubt eine Verbindung Rechner zu Rechner die Teilnahme von bis zu vier Spielern gleichzeitig an einem Rennen.

Lizensiert von Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins

Lotus Esprit Turbo Challenge ist ein Rennsport-Spiel für einen oder zwei Spieler; es ist, unserer Meinung nach, eines der schnellsten, geschmeidigsten und faszinierendsten Arcade Rennsport-Spiele aller Zeiten. Ziel des Spieles ist die Qualifikation für die Lotus License, die nur an eine Gruppe von Elite-Fahrern verliehen wird, die alle 32 Bahnen gefahren sind und das Rennen mit einem oberen Tabellenplatz abgeschlossen haben.

Ladeanweisung

1. Schließen Sie Ihren Joystick an Port Nummer 2 an.
2. Schalten Sie erst Ihren Fernseher/Monitor und dann Ihren Computer ein.
3. Legen Sie die Spieldiskette in das eingebaute Disketten-Laufwerk ein.
4. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

Optionen

Die wichtigsten Optionen erscheinen auf dem 'Options'-Bildschirm. Für Ihre Wahl bewegen Sie zunächst einfach den Joystick noch oben und unten, um die Option, die Sie verändern möchten, hervorzuheben; dann bewegen Sie Ihren Joystick noch rechts oder links. Folgende Optionen sind vorhanden:

Schwierigkeitsgrad (Difficulty): Die Optionen hier sind 'Easy' (einfach), 'Medium' (mittel), 'Difficult' (schwierig) und 'Practice' (Training). Auf dem einfachen Level müssen Sie 7 Rennen, auf dem mittleren Level 10 und auf dem schwierigen Level 15 Rennen absolvieren. Die 'Practice'-Option ermöglicht Ihnen auf einer speziell konzipierten Trainingsbahn zu üben.

Zahl der Spieler (Number of Players): Ein oder zwei.

Name des Spielers (Name of Player): Tippen Sie an dieser Stelle Ihren Namen ein, nachdem Sie den auf dem Menü erscheinenden Namen gelöscht haben.

Manuelle Gangschaltung/computergesteuerte Gangschaltung (Gears): Wählen Sie zwischen der manuellen und computergesteuerten Gangschaltung. Das Einlegen von normalen, manuellen Gängen ist zu Beginn sehr viel schwieriger; allerdings liegt die Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit der computergesteuerten Gänge weit unter der der manuellen Gangschaltung.

Normale/Alternative Steuerung: Sie können zwischen zwei in Lotus angelegten Joystick Steuerungs-Methoden wählen. Wir glauben, daß die alternative Methode, wenn man Sie erlernt hat, größeren Spaß macht; in Rennsport-Spielen wird jedoch gewöhnlich die „normale" Steuerung angeboten.

Normale Joystick Steuerung:
Accelerate (Beschleunigen)
Brake (Bremsen)
Change up a gear (Hochschalten)
Change down a gear (Runterschalten)
Alternative Joystick Steuerung

Alternative Joystick Steuerungskontrollen:
Accelerate
Brake
Steer Left (Steuern nach links)
Steer Right (Steuern nach rechts)
Change up a gear
Change down a gear

Maus Steuerung:
(ausschließlich computergesteuerte Gangschaltung)
Linker Mausknopf: Beschleunigen
Rechter Mausknokpf: Bremsen

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, drücken Sie den Feuerknopf, um diesen Bildschirm zu verlassen. Im Anschluß an diesen Bildschirm haben Sie die Möglichkeit, ein Musikstück auszuwählen, das Ihre Rennen begleiten wird. Sie können zwischen den vier angebotenen Melodien wählen, indem Sie den Joystick nach rechts und links bewegen und den Feuerknopf drücken, wenn die von Ihnen gewünschte Melodie gespielt wird.

Das Rennen
Auf jedem Level muß der Spieler unter den 10 besten Fahrern sein, um sich für das nächste Rennen zu qualifizieren. Bei zwei Spielern steigen beide in das nächste Rennen auf, wenn einer der beiden Spieler unter den oberen 10 Fahrern landet. Die Startposition des Spielers für das nächste Rennen wird durch seine Zielposition im vorherigen Rennen festgelegt; die letztere wird invertiert. Wenn also, zum Beispiel, der Spieler das Rennen auf der Position eins beendet, hat er im folgenden Rennen die Startposition 20; wenn er als zweiter aus dem Rennen hervorgeht, hat er im folgenden Spiel die Startposition 19 usw. Auf einigen der späteren Rennbahnen wird der Fahrer einigen ausgesprochen unangenehmen Risiken ausgesetzt sein, sowohl auf, als auch neben der Fahrbahn. Darüber hinaus werden einige der Bahnen unangenehme Überraschungen mit sich bringen.

Boxenstopps
Für einige Bahnen reicht eine Tankfüllung nicht aus, so daß Sie zum Auftanken anhalten müssen; dies erfordert einen Boxenstopp. Die Boxen befinden sich jeweils unmittelbar hinter der Start/Ziellinie: Sie sind durch ein gelbes Schraubenschlüssel-Zeichen gekennzeichnet. Um einen Stopp zu machen, lenken Sie in die Boxenspur ein und bremsen Sie. Sie kommen dann auf einen anderen Bildschirm, auf dem Sie das Auffüllen Ihres Tanks beobachten können: die Treibstoffmenge wird auf einer Meßskala auf der rechten Seite des Bildschirms angegeben.
Sie können diesen Bildschirm verlassen, indem Sie den Feuerknopf drücken, sobald Sie glauben, genügend Treibstoff getankt zu haben.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Ladeanweisung

Commodore Amiga

1. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an.
2. Schließen Sie ihren Joystick an Port Nr. 2 an.
3. Legen Sie Ihre Lotus 2 Diskette in das Laufwerk Ihres Computers. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Bitte ausreichend frankieren!

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Garantie AMIGA Games Kombi 2/96

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon und eine kurze Fehlerbeschreibung!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

....
Name, Vorname

....
Straße, Hausnummer

....
PLZ, Wohnort

So spielen Sie Lotus Turbo Challenge 2
Nachdem Sie Turbo Challenge 2 geladen haben, läuft eine Einführungssequenz ab. Drücken Sie den Joystick-Feuerknopf, wenn Sie diese überspringen wollen. Als nächstes sehen Sie das Options-Hauptmenü. Um Änderungen vorzunehmen, bewegen Sie den Joystick. Das rote Kästchen wird dadurch durch das Menü bewegt. Der Menüpunkt, der dann rot umrahmt ist, ist die gerade verfügbare Option. Für die meisten Optionen gibt es zwei Alternativen. Durch Drücken des Feuerknopfes schalten Sie zwischen diesen um.

Folgende Optionen stehen zu Verfügung

Spieler Eins - Name
Wenn Sie hier ändern wollen, markieren Sie die Option und tippen den neuen Namen ein.

Passwort
Um ein Passwort einzugeben, markieren Sie diese Option und tippen das neue Passwort ein.

Spieler Zwei - Name
Wie für Spieler Eins

Beschleunigung für Spieler Eins
Hiermit können Sie festlegen, ob Ihr Auto durch Drücken des Steuerknüppels nach vorne oder durch Drücken des Feuerknopfes beschleunigt wird. Die Fahrzeugsteuerung ist dann wie folgt:

	Steuerknüppel	Feuerknopf
Beschleunigen:	nach vorne drücken	Feuerknopf drücken
Bremsen:	nach hinten ziehen	nach hinten ziehen
Nach links lenken:	nach links drücken	nach links drücken
Nach rechts lenken:	nach rechts drücken	nach rechts drücken
Hochschalten:	nach vorne drücken + Feuerknopf drücken	nach vorne drücken
Runterschalten:	nach hinten ziehen + Feuerknopf drücken	nach hinten ziehen

Andere Tastaturbefehle:

F10	Pause
Esc	Spiel erneut starten

Ein oder zwei Spieler
Geben Sie die Anzahl der Spieler ein. Die Optionen für mehr als zwei Spieler bei Rechnerverbindung und Vollbild-Rennen wird weiter unten erklärt.

Beschleunigung für Spieler Zwei
Wie für Spieler Eins

Handschaltung/Automatik: Spieler Eins
Spieler Eins wählt Getriebeart

Verbindung zweier Computer

Handschaltung/Automatik: Spieler Zwei
Spieler Zwei wählt Getriebeart

Steuerung Spieler Eins
Joystick ist nur für den Spieler Eins verfügbar, nicht für andere Mitspieler.

Spiel starten
Mit dieser Option starten Sie das Rennen durch Drücken des Feuerknopfes. Alle vorher eingestellten Optionen sind aktiv.

Steuerung Spieler Zwei
Spieler Zwei kann sein Fahrzeug entweder mit Joystick an Port 2 oder über die Tastatur steuern. Wird Tastatur gewählt, gelten folgende Tastaturbefehle:

Steuerknüppel noch vorne: L
Steuerknüppel nach hinten: . . . . .,
Links: . . . . .Z
Rechts: .X
Feuerknopf: . . . . .Leertaste

Rennphasen und Checkpoints
Das Rennen läuft über insgesamt Phasen (Stages), in denen es jeweils zwischen sechs bis zehn Checkpoints je nach Stage gibt. Der Spieler muß innerhalb der vorgegebenen Zeit den nächsten Checkpoint erreichen, um das Rennen fortsetzen zu können. Ziel ist, in jeder Phase den letzten Checkpoint vor den anderen Mitspielern innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erreichen.

Jede Phase findet in einem anderen Teil Amerikas statt. Für jede gibt es ein Passwort, mit dem man dann später das Rennen in diesem Stage beginnen kann. In jeder gibt es bestimmte Hindernisse und Gefahren, von Eisglätte bis zu riesigen Felsbrocken. Die Phasen, durch die auch festgelegt wird, ob Sie einen Lotus Esprit oder einen Lotus Elan fahren, haben folgende Reihenfolge:

Phasen/Stages

Wald: fünf Checkpoints
Das Rennen geht durch dichte Wälder. Sie haben mit Sturzbächen, Holzstämmen und umgestürzten Bäumen auf der Strecke zu rechnen.

Fährt man jedoch mit dem Auto gegen einen Holzstamm, macht dieses einen riesigen Satz. Mit diesem Trick können andere Fahrzeuge überholt oder Hindernisse übersprungen werden.

Nachtfahrt: sieben Checkpoints
Dunkelheit ist hier das größte Handikap, da Sie die Strecke nur ein kurzes Stück einsehen können. Auf der Strecke sind auch einige lange Tunnel. Ansonsten ist diese Rennphase relativ schnell.

Nebel: acht Checkpoints
Einzigartig - eine der schwierigsten Rennphasen. Die Sicht wird durch den Nebel stark behindert. Schlechte Sichtverhältnisse und kurvenreiche Strecken machen diesen Rennabschnitt sehr schwierig.

Schnee: sechs Checkpoints
Bäume und Büsche machen diese Strecke schwierig. Dazu Schneetreiben, Eisfelder und butterweiches Lenken. Sie können Sich ausmalen, was Ihnen hier abverlangt wird.

Wüste: zehn Checkpoints
Nicht gerade eine leichte Rennpiste. Sie müssen versuchen in der Mitte der Fahrbahn zu bleiben, weil da weniger Sand liegt, der für technische Schwierigkeiten sorgen kann. Zum Fahrbahnrand hin liegt mehr Sand und an einigen Stellen erhöhen kleine Sandverwehungen die Gefahr.

Stadtrennen: acht Checkpoints
Auf dieser Rennstrecke gibt es zwei Spuren. Das Risiko liegt bei Ihnen - auf der Gegenspur können Sie gut an allen Autos vorbeifahren, haben aber Gegenverkehr. Ganz schön schwierig! Auf Kreuzungen müssen Sie mit LKW-Querverkehr rechnen. Denen können Sie ausweichen oder drunter durchfahren - gibt Zusatzpunkte.

Marschland: zehn Checkpoints
Öl und Wasser machen Probleme. In dieser Rennphase bekommen Sie Hilfe durch grüne Zeitbonuspunkte, die Sie an der Strecke finden und mitnehmen können.

Sturm: sechs Checkpoints
Der Himmel öffnet seine Schleusen, Blitz und Donner verringern das Tempo. Aber gemach, zusätzliche Hilfe wird geboten: Rote Turbos können an Bord genommen werden. Das gibt extra Beschleunigung.

Auf die Strecke gehen
Wenn Sie die Option für einen Spieler gewählt haben, sehen Sie, nachdem die erste Strecke geladen ist, auf dem Vollbildschirm eine Streckenübersicht.

Optionen zwei/drei/vier Rennteilnehmer
Wenn Sie diese Option gewählt haben, wird unter Ihrem Punktestand eine weitere Anzeige sichtbar. In dieser sehen Sie die Position der anderen Rennteilnehmer in Relation zu Ihrer.

Zwei Computer verbinden
In Lotus 2 ist es möglich, zwei Computer miteinander zu verbinden. Dadurch werden weitere Optionen geboten. Natürlich wird dann für jeden Rechner eine Kopie von Lotus 2 benötigt. Jetzt können zwei Spieler gegeneinander im Rennen antreten, wobei beide einen Vollbildschirm vor sich haben. Alternativ können drei oder vier Spieler gleichzeitig das Rennen fahren. Dann ist der Bildschirm allerdings unterteilt.

Für die Rechnerverbindung benötigen Sie ein Nullmodemkabel. Sind dann die beiden Rechner über die serielle Schnittstelle miteinander verbunden, müssen Sie nur noch die Option 'Rechnerverbindung' im Hauptmenü und „Zwei Spieler" auf jedem Rechner anklicken und los geht's.

Unglaublich: Spiele & Anwender ab 1,50 DM

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis

1,50



Sommerspiele Brandneue Olympische Sommerspiele mit Turmspringen, Sportschießen im Übungsraum, Sprinten und Fahradfahren. Ein wirklich gelungenes neues Sportspiel für jedermann. **Nr. 200**

5,00



Commodore-Amiga The Game Retten Sie den Amiga vor seinem endgültigen Untergang. Kämpfen Sie gegen den Atari. Wir wollen alle, daß die Amiga-Produktion noch weiter gesteigert wird. **Nr. 217**

5,00



Titanic Bereiten Sie die Bergung des Schiffs vor. Betreten Sie durch das Loch an der Seite das Schiff. Feine 3D-Echtzeitgrafik. Erkunden Sie alle Decks und Schätze. Ein Top-Adventure. **Nr. 218**

1,50



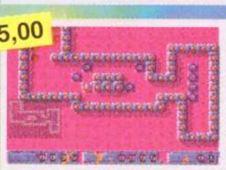
World Adress Die wohl beste und komfortabelste Adress-Verwaltung für den Amiga. Über 42 Pull-Down-Menüs und Iconsteuerung. Deutsche Online-Hilfe und Bilder-Einbau-Funktion. **Nr. 201**

5,00



Balder´s Grove Ein interessanter Boulder Dash Clone, der viele Abenteuer und Gefahren bietet. Schlangen, Hexen und Grabsteine bilden böse Gefahren. 40 tolle Level. Mit Leveleditor. Ab OS2.0 **Nr. 219**

5,00



Mov´em Ein Roboter räumt auf. Doch so einfach ist das gar nicht. Ein Spiel mit einer Prise Weltraum, High Tech und Knobelspaß. Wirklich prima Grafik. Mit Level-Editor. Top-Preis. **Nr. 220**

5,00



Die Schlagzeile Ein völlig blödsinniges Spiel. Da haben die Redakteure doch etwas durcheinander geworfen. Jeden Tag neue Schlagzeile. Ein humorvolles Spiel ab 6 Jahre geeignet. **Nr. 221**

9,90



Pioneers Erleben Sie das Leben in ferner Zukunft. 1-4 Spieler regieren, planen, handeln und kämpfen. Sehr viele traumhafte Grafiken, tolle Soundeffekte. Ein unglaubliches Spiel. ***3 Disks*** **Nr. 307**

9,90



Monaco Sie sind live beim Start in Monaco dabei. Eines der schnellsten Autorennen. Normal /Arcade-Game-Modus. Sie müssen auch auf Unfälle achten und auch mal eine Vollbremsung in Kauf nehmen. **Nr. 308**

19,00



Star Trek Set Verschiedene Spiele. Steuern Sie Raumschiff Enterprise durch die Weiten des Universums. Tolle TV-Grafik und echte Videofilm-Ausschnitte. 5 Disketten-Set **Nr. 342**

Happy Future Software

Mallander Computer GmbH

Bärendorfstr. 24 B
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 67 27
Fax: 02871 / 1866 260

Kostenlosen Katalog anfordern
Spiele-Abo Möglichkeit
Händleranfragen willkommen
Mindestbestellwert: 10,- DM

- Höchste Aktualität
- Alles Vollversionen
- Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben.
- Unschlagbares Preis / Leistungs-Verhältnis

Versandkosten:
Bar-Vorkasse: 2,- DM
Scheck-Vorkasse: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2,- DM Scheck: 6,- DM

Jedes Spiel nur 5,- DM

210 Frühlingsspiele Mal etwas ganz neues: Olympische Spiele im Frühling mit Schwimmen, Schießen, Gymnastik und Bogenschießen.
211 The Aliens are coming at 11.11.1995 Sie kommen von Oben und Sie müssen blitzschnell reagieren, was der Laser hält.
212 Cluedo Endlich gibt es das bekannte Spiel als Computerumsetzung.
213 Cybernetix ´95 Das absolute Ballergame im Space. Sauberes Scrolling, Felsensprengung, feindliche Raumschiffe. Ein Ballerhit!
214 Gefahr Boulder Ein art Boulder Dash, in dem man schneller erledigt ist, als man es sich je erhoffen würde. Knifflig & Schnell.
215 Kampf im All Eines der actionreichsten Super-Ballerspiele. Ballern Sie ganze Raumschiff-Flotten ab und sammeln Sie Extras.
216 Operation Meteor Sie bewegen sich völlig frei in einer 3D-Welt. Warum liegt mitten im Garten eine Laserpistole? Warum befindet sich im Keller der Zugang zu einer neuen Welt?

Jedes Spiel nur 5,- DM - wenn nicht anders angegeben -

224 **International Cricket II** Ein wunderbares Spiel direkt aus den USA eingeflogen. Sportfans müssen dieses Spiel haben.
202 **Star Warrior** Ein galaktisches Kampfspiel für 2 Spieler. Erobern Sie alle gegnerische Planeten. Der wahre Preis: **1,50**
225 **Schiffe versenken** 1-4 Spieler, 9 Schiffe und U-Boote. Gute grafische Darstellung. Vernünftige Computerumsetzung.
226 **Master Blaster** Zeitbombe zünden, abhauen, und durch die gesprengte Mauer durch, Extras sammeln ... und weiter ...
203 **Brain Shave** Buntes Steinchen sucht Vermittler, der Ihn zu seinesgleichen schiebt. Doch die Gravitation kommt... 1,50
227 **40 Thieves** Ein ganz neues Solitärkartenspiel, bei dem 2 volle Sätze Karten in richtiger Reihenfolge gestapelt werden.
228 **Rock Slide** Ein harter Test für das Reaktionsvermögen. Ein abgewandelter Mix zwischen Tetris und 4 Gewinnt.
309 **Cyber Man** Raketenantrieb auf den Rücken geschnallt ... und los geht´s. Sagenhaftes Actionspiel mit Real-Effekt 9,90
229 **Riesen Poker** Endlich mal ein Pokerspiel mit echten großen Spielkarten auf dem Bildschirm. Incl. Spielhölle Pro.
230 **T-Racer** Ein Ballergame mit einer Grafik, die von der Qualität her echten Spielhallen-Games sehr nahe kommt.
231 **Step 5** Prima Tetris-Spiel. Die tolle 256-Farb-Grafik ist so perfekt, daß das Spiel nur mit AGA-Chips und OS3.0 läuft.
310 **Karate Champ** Tolles Karatespiel mit sinnlicher fernöstlicher Musik, tollen Kampfschreien und Haifischen. 9,90
232 **Blinden Simulator** Es gibt schon verrückte Spielideen. Bei diesem Spiel brauchen Sie eher Ihr Gehör als Ihre Augen.
233 **Amiga Mühle** Altbekanntes Spiel für den Amiga als tolle Computerumsetzung.
234 **Kreuzwort Plus** 90 ganz neue Kreuzworträtsel mit weit über 4000 verschiedenen Fragen.
235 **Verzweifelter Kampf** Jagen Sie Ihren letzten Gleiter durch den Dschungel der Wildnis. Doch es kommen Probleme auf.
311 **Duell im All** Im Jahre 4093 müssen Sie in 25 verschiedenen Weltraumlandschaften gegeneinander antreten. 2 Disks 9,90
312 **Batman** Er ist wieder da. Batman kämpft sich fliegend über die Stadt und wird von allen Seiten angegriffen. 9,90
236 **Poing III** Es kommen sehr, sehr viele neue Levels auf Sie zu. Tolles Break-Out. Schläger, Ball, Mauer und Geschick.
237 **Space Tris** Ne, ne, kein Tetris-Spiel. Kluges Anordnen von saftigen Kugeln ist hier angesagt. Aber die Muster einhalten!
238 **Kombat+** Interessantes Panzerspiel mit Sandwällen, versteckten Mauern und Gräben.
313 **Godzilla** Angriffe von allen Seiten muß Godzilla aushalten. 9,90
343 **Finde den Mörder** Klären Sie dieses Verbrechen auf. **3 Disketten** mit vielen Fotos. 19,00
239 **Meltdown** 1-4 Spieler streiten sich um die besten Plätze für Ihre Atome. Wenn 3 Atome, dann Peng und Nachbar weg.
240 **Dark Castle** Deutsches Adventure: Befreien Sie Ihre Geliebte aus dem dunklen Verlies des düsteren Gemäuers.
314 **Commando Raid** Hubschrauberflug unter der Erde wie bei Fort Apocalypse (C64). Laserwände / Benzintanks. 9,90
241 **Meister Schach ´95** Das wohl beste Amiga-Schach. Mit Lernmodus, versch. Spielmodi und vielen Sonderfunktionen.
315 **Hyper Drive** 1 oder 2 Spieler sausen mit einem Höllentempo durch verzwickte Labyrinthe. Nur nirgends anecken. 9,90
344 **Bertie, Electrek, BombClear, Deathbringers** 4er-Spielepack: Baller-Action, Knobelspaß, Schaltkreise regeln... 19,00
242 **Cave Runner II** Graben Sie die Schätze aus der Erde aus. Doch achten Sie auf einstürzende Felsen und Ungeziefer.
243 **Puzzler** 10 wirklich wunderschöne Bilder werden völlig zerhackt. Puzzeln Sie die Bilder wieder zusammen.
316 **King Kong** Der Riese kämpft sich leidvoll durch die kleinen Straßen der Menschheit. Tolle Grafik & echte Sounds. 9,90
244 **Fang Ihn** Lustiges Spiel in einem Labyrinth, daß man direkt durch Drehtüren für den Verfolger ändern kann.
245 **Mini Gräber** Graben Sie mit möglichst kurzem Weg alle Edelsteine aus, ohne auf die ekligen Spinnen zu treten.
246 **Amiga Scrabble ´95** Mit gesprochener Kommentierung, 2-4 Spieler-Modus. Testen Sie Ihr Wort-Kombinations-Vermögen.
317 **Ghost Ship** Im letzten Funkspruch meldete die Besatzung ein Ufo und seltsame Kräfte. 3D-Echtgrafik-Adventure 9,90
318 **Glückspuzzle** Ausgesprochen gutes und lustiges Verschiebepuzzle besonders für Kinder geeignet. 2 Disks 9,90
247 **Backgammon Deluxe** Äußerst luxuriöses Spiel für hohe Ansprüche. Tolle Umsetzung mit wahren Moment-Fotos.
319 **Teddy Fischi** Plattformspiel unter und über Wasser mit Fischen und Teddys als Feinde. Lustig für Kinder ab 4. 9,90
320 **Der Wandelmann** Bauen Sie aus verschiedenen Körperteilen vorgegebene lustige Figuren nach. Spaß-Garantie für Kinder. 9,90
321 **Space Battle** 3D-Ballerorgie für 1-2 Spieler. Schnelle 3D-Grafik im Weltall mit tollen Soundeffekten. Lohnenswert! 9,90
248 **Reflection** 2 Spieler müssen durch Ihre Schläger den Ball immer im super 3D-Spielfeld halten. Reaktionsspiel.
249 **Dschungel Live** Überlebenskampf im Urwald. Übergroße Gorillas greifen an. Aber Sie haben ja eine Flinte mit dabei.
322 **Der Rasenmäher Mann** Die absolut brutale Gartenvernichtung. Lustig; gesprochene lustige Kommentare... 9,90
250 **Pipilini** Ein bau-gegen-die-zeit Spiel. Aus 15 verschiedenen Rohrteilen eine Wasserleitung bauen. Mit Editor.
251 **Slickball II** Ein futuristisches Ballspiel als Kombination zwischen Breakout und Flipper. Lustige Geräusche und Anims.
252 **Big Willi** Allerlustigstes Jumpi-Runni-Spiel mit bunter Kindergartengrafik. Lustige Tiere als Feinde.
323 **Nano Fly** Microtechnologie ist Out! Nanotechnologie ist die Zukunft. Die Nano-Fliege wird in ein System zum Zerstören von virenverseuchten Disketten eingeschleust. Allerlei tricksige Hindernisse können mit Wurfbomben abgewehrt werden. 9,90
253 **Great Gold Raid** Die jagd nach Goldstücken. Unschöne Insekten stören jedoch. Doch Sie können sich verstecken.
324 **Puc Man** Tolle Soundeffekte, viele Welten wie Dinowelt...., Spielfelder viele Bildschirme groß, weiches Scrolling... 9,90



Wahnsinns Anwendersoftware

300 Backup Set 2 sichere Programme, um die Daten Ihrer Festplatte zu sichern. HD-Disks & Datenkompression. *9,90 DM*
340 A500 Emulator / Relokick 1.3 Es ist so weit. Millionen User haben gewartet. Mit Relokick 1.3 können Sie softwaremäßig einen A600, A1200, A4000 in einen A500 umwandeln. So läuft fast alle ältere Software auf Ihrem Computer. Incl. Degrader, Fake Mem, Kick 1.4 für weitere Möglichkeiten. *19,00 DM*
301 Bildschirmschoner Die besten Schoner wie Super Dark (über 50 Effekte) oder Blitz Blank, dem Alleskönner. *9,90 DM*
302 Textset Pro Der Preiswahnsinn. Textverarbeitung mit über 80 Pull-Down-Menüs plus 300 fertige Musterbriefe. *9,90 DM*
303 PC-Emulator-Pack Verschiedene Emulatoren und Konverter machen den Amiga zum PC! 2 Disketten! Top! *9,90 DM*
360 MS-Dos-Programme Riesen Paket von PC-Programmen für den PC-Emulator-Pack. Spiele & Anwender aller Art. *29,00 DM*
304 Speedup Set Sie erhalten ein breites Feld an Programmen, die Ihre Festplatte / Laufwerk um ein Vielfaches beschleunigen. Beachten Sie bei Festplattenbeschleuniger folgendes: Erst Preise vergleichen, dann kaufen... Ab Kick 2.0 ***3 Disketten*** *9,90 DM*
361 Workbench-Tools Wahnsinnshilfen für die Workbench: Magic WB, Magic Menü, Tool Manager, WB Action, Icons, Browser II und zahlreiche weitere Programme. Die Workbench-Fenster werden ab sofort völlig neu aussehen und Sie können z.B. Dateien per Mausklick kopieren und bearbeiten. Sie erhalten sagenhafte **8 randvolle Disketten** für nur 29,00 DM! Ein unschlagbares Preis-Leistung-Verhältnis !!! Der Komplettpreis: *29,00 DM*
341 Astronomie Set Die Riesensammlung rund ums Weltall, Planeten und Raumfahrt. Beispielprogramme: Das Solarsystem, Weltdatenbank, Gravity, Star Chart, Moon Tool, Planetarium, Orbit, Planeten des Universums, Weltenbauer und zahlreiche weitere Programme. Ein wirklich faszinierendes Programmpaket, daß alle Menschen interessieren sollte. 5 Disketten... *19,00 DM*
305 Englisch komplett Ein Programmpaket, mit dem Sie sowohl die englische Sprache durch diverse Lern- und Vokabelprogramme erlernen können als auch englische Wörter, Sätze und Texte in die deutsch Sprache übersetzen können. Beispiele: Lesson One, Vokabel Pauker, Vokabel Professional, Englisch Genie, Wörterbuch, und so weiter... 3 Disketten *9,90 DM*
222 Professional File System Vergessen Sie Ihr altes Amiga-File-System und installieren Sie das Professional File System. Dann können Programme bis zu 20 mal schneller geladen werden. Auch werden sämtliche Diskettenzugriffe wesentlich beschleunigt. Das ganze System gibt es zum absoluten Schlagerpreis von *5,00 DM*
306 Das Platzwunder Dieses Programm erlaubt eine ganz neuartige Formatierung von Datenträgern. Ab sofort können Sie auf normale DD-Disketten über 100 KB mehr Daten und auf HD-Disketten über 500 KB mehr Daten Schreiben. Aus 880K wird 984K und aus 1,44 MB wird 1,86 MB. Ab Kickstart 2.0 *9,90 DM*
223 Assembler Kurs Ein äußerst ausführlicher Kurs, der sauber in verschiedene Kurse eingeteilt ist. Werden Sie innerhalb von 3 Monaten zum professionellen Programmierer. *5,00 DM*

COMPUTEC Verlag

500 Mega Byte Amiga-Software!

Über 130 Programme!

6 komplette Spiele:

■ LETHAL ZONE ■ QUICK AND SILVA ■ NECRONOM ■ VYRUS ■ REFLEXITY ■ GAINFORCE

für nur DM **19,80**

Außerdem:

■ 29 spielbare Demos! ■ 46 Public Domain-Games! ■ 11 Demos von Anwendersoftware ■ 50 PD-Utilities ■ Multimedia auf dem Amiga!



Bestellschein

Hiermit bestelle ich die AMIGA GAMES CD ROM, Sonderausgabe 01/96 zu **DM 19,80 inkl. Versandkoste**
(Ausland: plus DM 10,-):

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

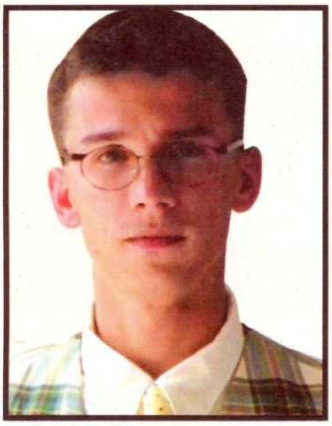
Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

COMPUTEC VERLAG

Unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann nur **per Vorkasse** (Scheck/ Bargeld) über: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Jetzt im Handel erhältlich!



CD-ROM & INTERNET

Mit dieser Ausgabe beschreiten wir ein neues Amiga-Zeitalter. Erstmals gibt es die Amiga Games optional mit Cover-CD, nicht zuletzt, um für die Zukunft gewappnet zu sein.

Die Zeiten, in denen Spiele, die auf eine Diskette paßten, die Charts erstürmten, sind nämlich längst vorbei. Moderne Spieleunterhaltung verlangt nach attraktiven Render-Grafiken, realistischer Sprachausgabe und sehenswerten Videosequenzen. Mit herkömmlichen Diskettenjonglier-Aktionen lassen sich diese Multimedia-Spektakel bei weitem nicht mehr zufriedenstellend genießen, womit der derzeit leider noch aktuelle Amiga-Standard keine Überlebenschancen haben wird. Massenspeicher sind mehr denn je anzuraten. Wer bislang noch keine Festplatte hat, muß spätestens jetzt aktiv werden. Mit einer Festplatte alleine ist es allerdings noch nicht getan. Noch sinnvoller ist es sogar, sich auch das neue Amiga Technologies CD-ROM-Laufwerk Q-Drive 1241 anzuschaffen, das mit Quadruple Speed auch für die Zukunft gut genug gerüstet ist. Diese Bewegung wollen wir mit unserer neuen, monatlichen Cover-CD natürlich ebenso forcieren. Hier findet man dann alle neuen Demos, Utilities und PD-Spiele eines Monats, während wir auf der Cover-Disk schon alleine aufgrund des geringen Platzes enormen Einschränkungen unterworfen sind. Nur wenn die Amiga-Zeitschriften in Deutschland beweisen können, daß der Amiga-Markt mit mehr CD-ROMs ausgestattet ist, als man bislang anzunehmen wagte, geben die Software-Firmen dem Amiga wieder langfristige Zukunftschancen. CD-ROM-Projekte wie Biing! oder Seelenturm und Überlegungen bei Software 2000 beweisen, daß der Amiga für die Zukunft gewappnet ist, sofern die User mitspielen. Für zukunftorientierte User wird dies alles nichts Neues sein, wer aber mit seinem Amiga 500 mit 1 MByte und externem Laufwerk auf neue Top-Hits wartet, sollte sich sein Schimpfen über die Softwarehäuser sparen, er trägt die alleinige Verantwortung über die kommende Software-Misere. Außerdem, wer will sich schon die monatliche Amiga Games-CD entgehen lassen?

Neben der CD-ROM-Euphorie ging in den letzten Monaten vor allem das Schlagwort 'Daten-Highway' durch die Presse. Damit auch Amiga-User in Zukunft kräftig mitreden können, wenn es um das Internet geht, bringt Amiga Technologies das ausgesprochen attraktive Amiga Surfer Bundle auf den Markt. Dies wartet mit einem gewöhnlichen Amiga 1200, einer 260 MB Festplatte, einem 14.400 Baud-Modem, Internet Software und dem Magic-Anwendungssoftware-Paket auf, und zwar zum sensationellen Preis von DM 1.198,-!

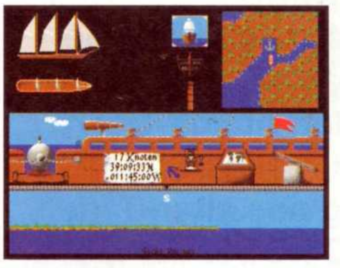
Mit CD-ROM und Internet-Paket schließt der Amiga schon jetzt zur Konkurrenz auf, die im Sommer fälligen Power PC-Karten lassen den Amiga Führungsansprüche anmelden.

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

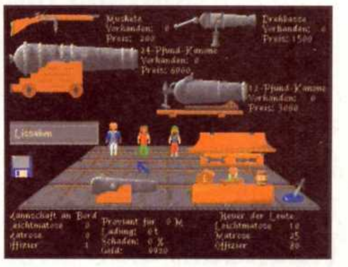
COVERDISK

Trade Travel Fight

Wer sich noch kein CD-ROM-Laufwerk besorgt hat und mit den 16 Audiotracks auf der CD alleine nicht zufrieden ist, muß nicht traurig sein. Auf der aktuellen Cover-Disk haben wir immerhin eine komplette Wirtschaftssimulation, die wochenlangen Spielspaß garantiert. **Mehr Infos auf Seite 74!**



Freunde klassischer Wirtschaftssimulationen aufgepaßt!



Das komplett deutsche Trade Travel Fight verspricht wochenlangen Spielspaß!

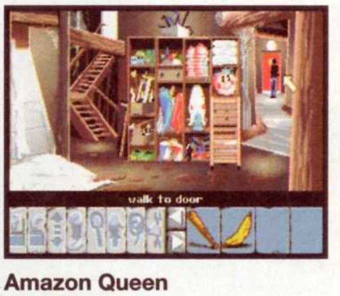
COVER CD-ROM

2 Vollversionen, 23 spielbare Demos, 16 Audiotracks, Spiele, Screenshots, Updates und noch mehr befinden sich auf dieser Cover-CD!

Der komplette Inhalt ab Seite 76!



Virtual Karting



Amazon Queen



Der Seelenturm



Cedric

Achtung Abonnenten!

Aufgrund zahlreicher Anfragen nach unserer Vorankündigung haben wir uns dazu entschlossen, die Cover-CD der gesamten Aboauflage zusätzlich zur Diskette beizulegen. Solange wir die Cover-CD-Version nicht als separate Abovariante anbieten, behalten wir diesen Service bei! Viel Spaß!

INHALT

Besser spät als nie! Durften sich Konsolenfans im Laufe der Zeit über die verschiedensten Street-Fighter-II-Varianten freuen, blieb den Amiga-Usern lange Zeit nur die krümelige Street-Fighter-II-Umsetzung aus alten Tagen. Nachdem sich U.S. Gold bei der letzten Super-Street-Fighter-II-Umsetzung erhebliche Kritik gefallen lassen mußte, sieht nun Gametek Chancen für seine Turbo-Variante!



INHALT 2/96

GAMES

SPIELETIPS

MAG!



Wie geht es in einer typischen Spieleredaktion zu? Ganz in der Tradition von Biing! und Mad News enthüllt Greenwood in seinem neuesten Amiga-Hit die Interna der großen Verlage. Wir überprüften kompetenterweise, ob das Ergebnis der Realität entspricht!

10

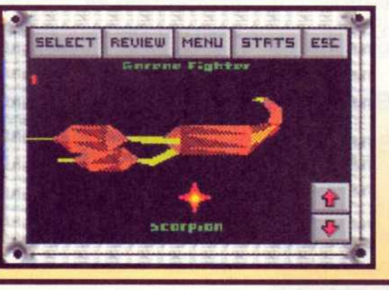
OBSESSION



Unverhofft kommt oft! Nachdem 21st Century mit Pinball Mania erste Schwächen zeigte, will nun das schwedische Programmiererteam die Führung auf dem Flipper-Markt übernehmen. Oliver Preißner ließ die Kugel rollen.

16

STAR CRUSADER



Das Thema Wing Commander umfaßt ein weniger rühmliches Kapitel auf dem Amiga. Screenshot-Euphorie, Bilder-Tests und schwache Qualität sind noch in bester Erinnerung. Gametek will nun mit Star Crusader eine eigene Weltraum-Serie etablieren.

18

JAKTAR



Adventure-Freunde aufgepaßt! Unter den Fittichen von APC & TCP entstand ein komplexes und durchaus unterhaltsames Rollenspiel, das phantastische Abenteuer und actiongeladene Kämpfe in D&D-Tradition verspricht!

32

SENSIBLE WORLD OF SOCCER ´96



Hoppala! Überraschenderweise hat sich Warner dazu entschlossen, zeitgleich mit der neuen PC CD-ROM-Version eine aktualisierte Version des Fußball-Klassikers zu veröffentlichen. Hans schlüpfte in die Stutzen und trat zum Testspielchen an!

68

Hat FIFA Soccer ausgespielt?

Total Footb

Die letztjährige FIFA-Soccer-Umsetzung konnte zwar spielerisch durchaus gefallen, ließ jedoch technisch deutlich zu wünschen übrig. Domark faßt sich nun ein Herz und versucht sich an einem Konkurrenten für FIFA Soccer und Lothar Matthäus Fußball.
Von Hans Ippisch

Die letzte große Fußballwelle auf dem Amiga liegt nun schon ein gutes Jahr zurück. Damals eroberten FIFA Soccer ´96, Lothar Matthäus Fußball und Sensible World of Soccer gemeinsam die Charts und sorgten für gelungenen Spielespaß. Wieso die Amiga-User aber seitdem zu Passiv-Sportlern wurden und vom 96er-Update von FIFA Soccer nichts zu sehen bekamen, bleibt wohl ein Rätsel der Softwarehersteller. Netterweise haben sich jedoch nun zwei Firmen dazu aufgerafft, den Amigianern neue Sportspielfreuden zu bereiten. Während Sensible World of Soccer 95/96 gewohnt klassische Vogelperspektiv-Action bietet (siehe Seiten 68 und 69), hat sich Domark höhere Ziele gesetzt. Sie wollen schlicht und einfach das technisch beste Amiga-Fußball-Spiel auf die Bit-Beine stellen.

Ambitioniertes Vorhaben!

Spielerische Revolutionen sind zwar auf dem Gebiet der Fußballspiele nur schwerlich möglich, doch Domark gibt sich alle Mühe, bewährte Optionen und Spielmodi in das Game wieder zu integrieren, wobei man ein ganz besonderes Augenmerk erfreulicherweise auf die gute Spielbarkeit legt. Erwartungsgemäß darf man alleine oder zu zweit schöne Freundschaftsspie-



Im Liga-Modus stehen 16 internationale Mannschaften zur Auswahl, diese unterscheiden sich nur durch die Trikots.





ball

le bestreiten, in einer 16 internationale Teams umfassenden Liga dauerhaftes Können beweisen, mit 31 Konkurrenten auf Jagd nach dem Pokal gehen oder eine komplette WM durchspielen. Die Präsentation erfolgt mit schönen Icons und ohne große Multimedia-Verwirrspielchen, über-

Total Football dürfte für Amiga-User dank grafischer, technischer und spielerischer Klasse das absolute Fußball-highlight werden.

mäßig viele Optionen gibt es allerdings auch nicht zu finden. Wer also unbedingt die Jungs vor dem Spiel trainieren will oder eine passende Taktik heraussuchen möchte, wird bitter enttäuscht, es geht nämlich ohne Umschweife direkt in das Spiel, man darf gerade einmal Auswechslungen in den Halbzeitpausen vornehmen. Dafür steckt das Geschehen auf dem Fußballplatz voller Details. Foult man einen Gegner auf recht üble Art und Weise, humpelt dieser noch eine ganze Zeitlang mit eingeschränkter Bewegungsfreiheit über den Platz. Erzielt man ein Tor, darf man sogar noch unter verschiedenen Jubelvarianten wählen, während die Konkurrenten mit hängendem Kopf zum Anstoßpunkt wandern. In der Halbzeitpause gibt es außerdem noch eine halbwegs interessante Statistik mit der Ballbesitzquote und ähnlichem zu sehen.

Ansonsten ist besonders die Rasanz des Geschehens hervorzuheben. Die isometrische 3D-Grafik scrollt in einem Tempo über den Screen, daß man FIFA Soccer eher als Altherren-Variante einstufen würde. Außerdem flitzen auch die Spieler dementsprechend flott über den Screen. Mit der Steuerung derselbigen hat man konsequenterweise auch überhaupt keine Probleme, einzig und alleine der automatische Torwart enttäuscht ab und zu durch amateurhafte Einlagen.

Konkurrenz für FIFA Soccer?

Wenn Domark halten kann, was die Vorabversion verspricht, dann kommt mit Total Football ein ausgewachsener Hit auf uns zu. Technische Klasse, grafische Rasanz und spielerische Qualitäten erfreuen schon jetzt; wie die Endversion abschneidet, verraten wir hoffentlich schon in einer der nächsten Ausgaben.



In der Halbzeitpause darf man Statistiken betrachten, die über Ballbesitz, Ecken, Fouls und Platzverhalten Auskunft geben.



Der automatische Torwart ist bislang leider nicht besonders zuverlässig, ab und zu läßt er nämlich Kullerbälle durch.



Besonders realistisch! Nach einem Foul hat man schon so manchen Spieler eine Zeitlang humpeln sehen.



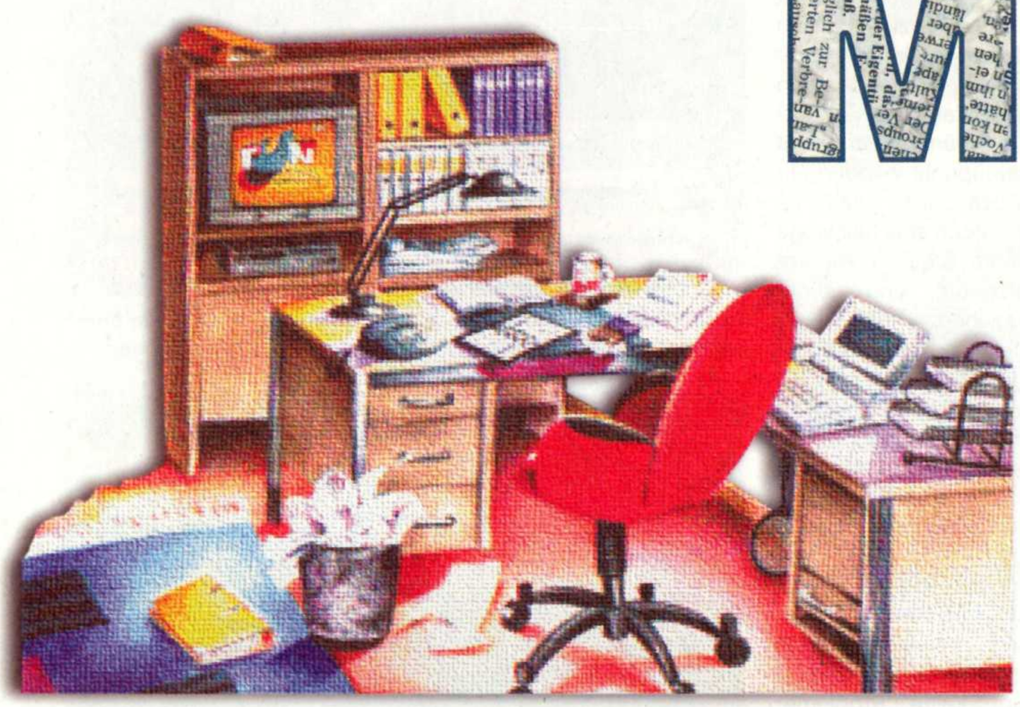
Besonders witzig und neuartig ist die Möglichkeit, unter verschiedenen Jubelvarianten auszuwählen.



Die Steuerung ist den Programmierern ausgesprochen gut gelungen. Sie spricht schnell an und ist genau.

Redakteure bei der Arbeit

Mag!



Wolltet Ihr schon immer einmal wissen, wie Euer Computermagazin, das Ihr in Händen haltet, entstanden ist? In Kürze wird Euch diese Wirtschaftssimulation in die Geheimnisse des Produktionsalltages einweihen.

Von Oliver Preißner

Die ersten Hinweise auf das neue Projekt von Greenwood Entertainment erhielten wir, als sich einige Abgesandte der besagten Softwarefirma für die Interna unseres Schwestermagzins PC Games zu interessieren begannen. So wurden Fotos unserer Räumlichkeiten geschossen, Fragen zu unserer täglichen Arbeit gestellt und Hintergründiges diskutiert. Nun halten wir die ersten Ergebnisse dieser Recherchen in Händen, die wir Euch nun nicht länger vorenthalten möchten.

Ohne Moos nix los!

Wie bei jedem Wirtschaftsunternehmen spielt natürlich auch im Verlagswesen das liebe Geld eine vordergründige Rolle. Spätestens wenn die laufenden Produktions- und Personalkosten nicht mehr mit den Einnahmen oder dem vorhandenen Kapital gedeckt werden können, bleibt nur noch der Bittgang zur Bank oder das Aufgeben der Zeitschrift. Demzufolge heißt auch eine der drei möglichen Zielsetzungen, möglichst viel Kohle zu bunkern. Alternativ darf um den Titel des meistverkaufften Magazins gekämpft oder einfach nur ein neuer Highscore aufgestellt werden. Der Wettbewerb um die Gunst der Leser wird uns nicht zu einfach gemacht, basieren doch die zugrundegelegten Kosten und Statistiken auf den realen Marktdaten. Demzufolge sind auch bereits alle namhaften Computerzeitschriften wie zum Beispiel die Amiga Games oder die Play Time im Handel, welchen wir nach und nach das Wasser abgraben müssen, um bestehen zu können. Im ersten Redaktionsmeeting wird erst einmal festgelegt, welches Marktsegment, sprich Amiga, C64, PC und dergleichen mehr, wir mit Lesestoff versorgen wollen. Danach folgt der Titel des Heftes sowie Entscheidungen zur Layout- und Druckgestaltung.

Obwohl Mag! mit einer Unmenge von Original-Ergebnissen und Marktdaten zu Spielen und Computerzeitschriften arbeitet, verzettelt man sich dennoch nicht in einem Wirrwarr aus Tabellen und Statistiken.



Der Leserbriefonkel (nein, das ist nicht Rossi) hat in der Anfangsphase noch wenig zu tun. Nach einigen Ausgaben des neuen Magazins wird er dann mit Fanpost voll ausgelastet.



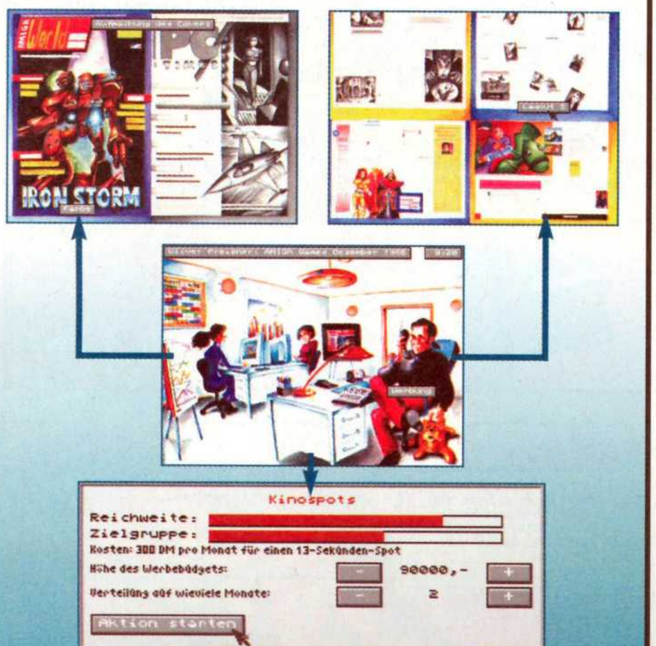
Nachdem die Produktion der aktuellen Ausgabe abgeschlossen ist, trifft man sich zur allmonatlichen Verlagskonferenz.



Die nette Redaktionsassistentin kümmert sich unter anderem um die Anzeigen- und Abonenntenverwaltung sowie um neue Mitarbeiter.

INFO Wie soll das Magazin aussehen?

Für die optische Gestaltung Deiner neuen Zeitschrift sind die Kollegen im Layout zuständig. Hier kannst Du grob festlegen, ob Dein Heft in Farbe oder schwarzweiß gedruckt werden soll und wie die grundsätzliche Aufmachung der einzelnen Seiten wird. Neben einer Übersicht über laufende Projekte können hier auch verschiedene Werbekampagnen gestartet werden.



Immer am Ball bleiben...

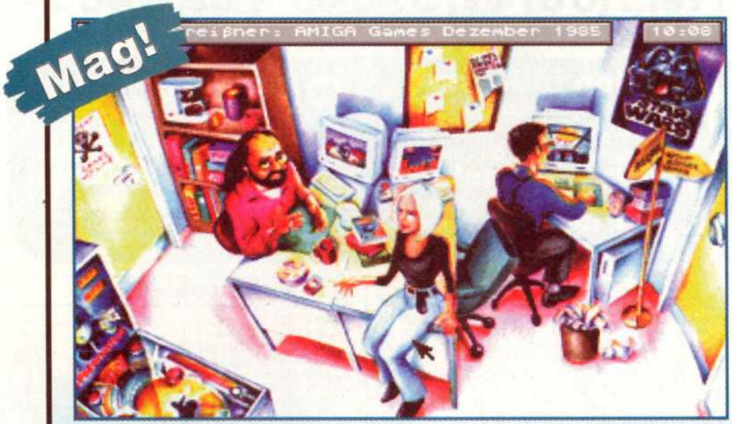
Als leitender Redakteur hast Du von Deinem Büroschreibtisch aus alle Marktdaten, Statistiken sowie die zentralen Spieloptionen schnell im Griff. Neue Spiele müssen auf die Angestellten und freien Mitarbeiter ebenso verteilt werden, wie auch alle sonstigen Rubriken erledigt werden müssen. Man pflegt seine Kontakte zu den Softwarehäusern, denn auch hier könnte man an die eine oder andere aktuelle Information gelangen und richtet eine Hotline ein. Die eintreffende Fanpost wird von einem eigens dafür engagierten Leserbriefonkel bewältigt, der sich bisweilen auch zu Umfragen hinsichtlich des Beliebtheitsgrades Deines Magazines hinreißen läßt. Zwar



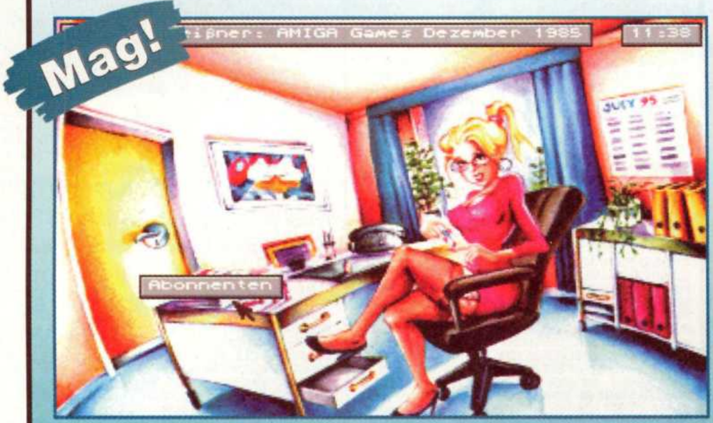
Geschäftiges Treiben herrscht in der Zentrale der Hotline. Hier trudeln neue Meldungen ein und werden Tips & Tricks verraten.

INFO Das Grafikdesign

Die Räumlichkeiten in Mag! sind alle mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Daß hier andere Grafiker am Werk waren als vergleichsweise in Biing! oder Mad News, merkt man bereits deutlich an der fehlenden sexistischen Gestaltung, die auch im übrigen Gameplay zum Ausdruck kommt. Waren in Mad News noch viele teilweise derbe Gags und gehässige Seitenhiebe zu finden, zeichnet sich Mag! durch ein durchweg geradliniges und sachliches Gameplay aus. Ob sich Greenwood Entertainment noch einige andere auflockernde Ideen einfallen läßt, wird die fertige Version zeigen.









geht das Gameplay nicht so ins Detail, daß Du Dich auch noch um die einzelnen Berichtsinhalte sowie die einzelnen Seitenbelegungen kümmern mußt, dafür gehören auch sonstige Verwaltungstätigkeiten wie das Beschaffen von Personal oder das Schalten von Werbeanzeigen zu Deinem Aufgabenbereich. Obwohl Mag! mit einer Unmenge von Original-Ergebnissen und Marktdaten zu Spielen und Computerzeitschriften arbeitet, verzettelt man sich dennoch nicht in einem Wirrwarr aus Tabellen und Statistiken. Vielmehr herrscht ein vergleichbar einfacher und leicht verständlicher Aufbau vor, wie er uns auch schon in Mad News begeistern konnte. Im Rahmen von detailliert gezeichneten Zimmeransichten ist alles feinsäuberlich dort aufgeräumt, wo man es problemlos wiederfindet. So findet man die Eingangspost logischerweise im Eingangskasten oder aktuelle Meldungen feinsäuberlich an eine Korkwand gepinnt. Nach Abschluß jeder Produktionsperiode trifft man sich anschließend zur allmonatlichen Verlagsbesprechung, in der erzielte Erfolge durchleuchtet und neue Vorhaben zur Diskussion gestellt werden. Mag! wird als Festplattenversion für A500 und A1200 erscheinen und zudem wohl auch als CD-ROM erhältlich sein. Ob es neue Maßstäbe in Sachen Wirtschaftssimulation setzen kann, werden wir voraussichtlich in den nächsten Wochen erfahren. Um Euch schon einmal einen Vorgeschmack auf die neue Verlagssimulation geben zu können, versuchen wir, für eine unserer nächsten Ausgaben Greenwood Entertainment eine Demo-Version aus dem Ärmel zu leiern.



So in etwa könnt Ihr Euch unseren Arbeitsplatz vorstellen. Dagegen kommt es öfter vor, daß unsere Eingangskästen förmlich aus den Nähten platzen und mehr Schnickschnack auf den Tischen zu finden ist.

Schnellversand

H09 Anti-Virus-Set

VirusZ - Ein aktuelles Viren- schutzprogramm, das weit mehr als 300 Viren erkennt (noch nicht mitgerechnet die zahlreichen, nur geringfügig veränderten Mutationen bekannter Viren). Ein Muß für jeden Amiga- Benutzer - Das Programm vernichtet Viren und ist gleichzeitig Frühwarnsystem! Komplett mit gedrucktem Handbuch! Es können zwei fertig installierte Versionen geliefert werden:
H09a für Amigas ab Kick2.0 (also auch 1200er) und
H09b für Amigas mit Kick 1.3

Jede Version mit Handbuch DM **15,-**

H27 Copy/Crack/ Repair-Set

Das ultimative Paket für alle Amiga-Fans! Power-Kopierprogramme und Tools zum Erstellen von Sicherheitskopien bekannter Spiele! Darüberhinaus finden Sie hier eine Vielzahl vonTools zum Checken und Reparieren von Disketten und Festplatten!

Komplett 20,- DM



Hallo, lieber Kunde!

Wir gehören zu den führenden Versandhändlern für preiswerte Amiga-Software und bieten als solches ein interessantes Software-Angebot und professionellen Service. Bestellen Sie ganz einfach von zuhause aus. Wir liefern schnell und Sie nehmen die Software zuhause entgegen! Und so bestellen Sie: Schreiben Sie die Bestellnummern auf einen Zettel oder eine Postkarte und senden das ganze an unsere Adresse (siehe unten). Oder noch einfacher: benutzen Sie den Bestellcoupon oder rufen Sie einfach an. Wir nehmen Ihren Auftrag gerne entgegen.
Viel Spaß beim Aussuchen...

Ihre Vorteile noch einmal auf einen Blick:

* **Schnellversand** mit Fachverstand
* **Sicherheit!** Alle Programme werden auf Viren geprüft
* **Versand per Postdienst** oder Post-Fracht dienst (je nach Päckchengröße) Nehmen Sie IhreSendung bequem zuhause entgegen oder holen Sie bei Ihrer Postfiliale ab, falls Sie nicht zuhausem sind.
* **Zusätzliche Sicherheit** Ab 100,00 DM ist Ihr Paket automatisch versichert!
* **Sicherheitsverpackung** umweltfreundlich mit RESY-Zeichen
* **Zahlung** auch per Bankeinzug möglich!

Büro (alle Amiga)

A01 Textverarbeitung
MS-Text, eine kleine Textverabeitung mit allen Funktionen für den täglichen Bedarf 6,50
A04 Buchhaltung 2.0
ideal für kleine Betriebe 6,50
A08 GiroMan 4.10
Kontoverwaltung 6,50
A09 Haushaltsbuch
Heimfinanzprogramm 6,50
A10 Datei
Universaldatei f.fast alle Zwecke 6,50
A25 Briefkopf &Text-ED
Textverabt.eitung 15,00
A29 Spread
Tabellenkalkulation **m. Buch** 15,00
A36 Kaufmann 1
Rechnung und Kassenbuch 6,50
A38 Textset Deluxe
Textverarbeitung u. Tools 29,00
A40 DataEasy
Dateiverwaltung **mit Buch** 15,00
A42 Super-Textset
Textverarbeitung und ca. **300 Musterbriefe** für alle Gelegenheiten 15,00

Heimanwendungen (alle Amiga)

A14 Musikdatei (Kick 1.3)
verwaltet LP, MC, CD 6,50
A12 Disklabel 4.0
Diskettenlabel-Druckprogramm 6,50
A22 DiskKat 2
Diskettendatenbank 6,50
A30 Dirmaster
Diskverwaltung **m. Buch** 15,00
A28 Access
DFÜ-Programm **m. Buch.** 15,00
A31 Road Route V5.5
Streckenplaner für Deutschland 6,50
A34 Das Geburtstagsblatt
Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern,die Sie dann verschenken können! **15,00**
A43 CD-Pro
CD-Verwaltung (ab Kick 2.0) 6,50
A44 APrint Adressverwaltung und Etikettendruck 6,50
A46 VideoStar
sehr gute Videoverwaltung **15,00**
A47 Auto Route
Streckenplanung tabellarisch und grafisch (ab Kick 2.0) 6,50
A48 Amiga-Atlas
Berechnung der schnellsten und kürzesten Straßenstrecke mit grafischer Auswertung 6,50

Sofern nicht anders vermerkt, sind die Programme für alle Amigas!

PC-Emulation (alle Amiga)

E01 PC-Emulator-Pack
PC-Emulation u. Konverter und Tools **15,00**
E02 MS-DOS-Pack
Lauffähige Programme für den PC-Emulatorpack (6 Disks) 30,00
E14 SID2 + MultiDOS
Transfer zwischen Amiga+PC 6,50

PC-Programme für den Emulator:

E101 Discat
Diskettenverwaltung **mit Buch** 10,00
E102 Galaxy
Textverabeitung mit Buch 10,00
E103 AsEasyAs
Tabellenkalkulation mit Buch 10,00
E104 ContactPlus
Adressenverwaltung mit Buch 10,00
E105 MIP-Büro
Profi- Auftragsverwaltung **20,00**

Emulatoren (alle Amiga)

E03 C=64-Pack V3.0
Neueste Version unseres Emulatorpacks !90 % aller Programme können jetzt geladen werden. Wohl einmalig 60 C=64-Programme gehören zum Lieferumfang! Für alle Amigas **20,00**
E09 A500plus-Emulator
bringt WB 2.X -Software auf älteren Amigas mit Kick 1.2/1.3 zum Laufen 6,50
E10 Kick-3.0-Emulator
Multi-Kickstart-Selector: Sie können zwischen 1.3 und 3.0 wählen (keine AGA-Emulation) 6,50
E11 VC=20-Pack !
Emulator und Programme 15,00

A1200/4000

H05 A1200-Runner 10,00
macht ältere Programme lauffähig
1202 Kick-1.3-Emulator
A1200 Degrader "degradiert" Ihren A1200/ 4000 zum A500; *KICK 1.4* bringt ebenfalls ältere Programme zum Laufen! Superset 15,00

GRATIS

Info-Power-Pack
Produktinfos
+ Katalogdiskette
+ Anti-Virus-Programm
liegen jeder Bestellung bei oder werden kostenlos zugeschickt!

Bitte beachten: Mindestbestellwert 19,50 DM

Bestelltelefon:

04777-8356

wir sind da: Mo.-Fr. 9.00 - 18.00 und Fr. -15.00 Uhr

Fax 04777-435

A32 Steuer 94/95

Jetzt zugreifen DM **15,-**

Heimdruckerei

Universaldruckerei für zuhause! Gestalten Sie: Briefköpfe, Vereinszeitungen, Einladungen, Visitenkarten, Speisekarten usw. **Komplett 35,- DM**

Zusatzbilder:

Zusatzbilder für **Heimdruckerei** Je Disk 10,- DM

C01 Hochzeit 2 Disketten 15,- DM
C02 Gebäude 2 Disketten 15,- DM
C03 Flugzeuge 1. Weltkrieg
C04 Männer 2 Disketten 15,- DM
C05 Frauen 2 Disketten 15,- DM
C06 Kinder 2 Disketten 15,-DM
C07 Geschäft
C08 Bürogegenstände
C09 Schüler
C10 Weihnachten 3 Disks 20,-DM
C11 Tiere
C12 Katzen
C13 Schule 2 Disketten 15,- DM
C14 Babies
C15 Sport 2 Disketten 15,- DM
C16 Olympia
C17 Medizin 2 Disketten 15,- DM
C18 Ferien/Urlaub
C19 Schmetterlinge
C20 Lebensmittel 2Disks 15,- DM
C21 Rahmen 2 Disketten 15,- DM
C23 Teddy-Bären 2 Disks 15,- DM
C24 Pflanzen
C25 Tiere 2
C26 Dekorationen
C27 Religion/Kirche ....20,- DM
C28 Tanzen etc.
C29 Meeresleben
C30 Cartoons
C31 Fashion
C32 Familie
C33 Golf (Humor)
C34 Raumfahrt
C35 Marine
C36 Reisen
C37 Präsentationssymbole
C38 Fische etc.
C39 Restaurant
C40 Transport
C41 Lkw und Züge
C42 Astrologie ....3 Disks 20,- DM
C43 Flugzeuge

Hier können Sie bestellen:

Patrick Pawlowski Software-Service
Kiefernweg 7, 21789 Wingst

Bestellung

Senden Sie mir schnellstens folgende Artikel (Bestell-Nr. genügt!): [ ] [ ] [ ] [ ]

per [ ] Nachnahme (Bezahlung beim Postboten)
[ ] Vorauskasse (V-Scheck, eurocheque, Bargeld)
NEU: [ ] Bankeinzug Konto: [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
Banleitzahl: [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
Bankname: [ ]

[ ] <— Absender
Datum [ ]
Unterschrift

Versandkosten: Nachnahme 10,- (Ausland 22,-DM), Vorkasse 6,- (Ausland 15,- DM), Bankeinzug DM 6,- (nur Inland)

AG 2/96

Frischer Wind aus Schweden!

Obsession



Hier vermißt man etwas die sonst üblichen Bumper. Auch andere kleinere Punktespender sind leider bei diesem Table Mangelware.



Unter dem Schriftzug von Balls & Bats liegt die Pitcher's Box versteckt. Ein genau plazierter Treffer sollte hier für einige Extra-Balls sorgen.

Von einem bis dato noch unbekannten Softwarevertieb landete eine überraschend gute Flippersimulation auf unserem Schreibtisch. Schon weil dieses neue Pinball-Quartett sich auch noch mit antiken Rechnern zufrieden gibt, sollten zumindest alle A500er-User aufhorchen.

Ohne große Einleitung, ohne überwältigendes Intro werden vier neue Tische angeboten, die bequem auf zwei Disketten Platz finden, HD-installierbar sind und einfach über eine der Funktionstasten aufgerufen werden. Die Farbenpracht, sowie eine überwältigende Soundkulisse, wie man sie in der Pinball-Serie von 21st Century Entertainment findet, darf man freilich nicht erwarten. Dafür hat Unique Development Sweden ein paar ideenreiche Tische aus dem Hut gezaubert, die mit einer treffsicheren Anordnung von Bumpern und Transportkanälen ausgestattet sind und somit auch Neueinsteiger lange bei Laune halten dürften.

Action & Abenteuer

Erster im Bunde ist Aquatic Adventure, ein klassischer Tisch mit zwei Paddles, Standard-Bumpern, sowie verschiedenen Traps und Röhren. Bei erfrischend peppiger Begleitmusik lassen sich die comicartig unterlegten Ziele alle soft und sauber treffen, wodurch langandauernde Rekordjagden ermöglicht werden. Bedeutend abstrakter in Form und Aufbau präsentiert



Die Scoreboards aller Flipper sind etwas klein ausgefallen und dienen ausschließlich nur zur Punkteanzeige. Kleinere Sub-Games sind hier nicht zu finden.



Mit Optionsvielfalt ist Obsession nicht gerade gesegnet. Einzig und allein den jeweils gewünschten Tisch darf man mit einer der Funktionstasten aufrufen.

sich die Action-Kiste X-ile Zone. Verschnörkelte, sich kreuzende Transportkanäle quer über das Spielfeld, doppelte Kick-Backs am Seitenaus machen daraus ein etwas extravagantes, aber unterhaltsames Teil. Wie auf jedem der

Einfache Grafik, simpler Aufbau - doch eine geschickte Anordnung der Röhren und Hitpoints sorgen dennoch für vergnügliche Unterhaltung.

Automaten, reagieren die beiden Schläger bei Ballkontakt sehr heftig, was zu entsprechend kraftvollen Schüssen in die oberen Tischregionen führt. Ein etwas feinfühligeres Ballhandling, beziehungsweise ein einstellbarer Neigungswinkel des Spielfeldes wäre hier ratsam gewesen. Im Verhältnis zu den Kontaktgeräuschen beim Aufprall der Silberkugel wirkt die Begleitmusik etwas laut, um nicht zu sagen blechern schrill, kann jedoch wahlweise auch ganz abgestellt werden.



Das verschlungenen Röhrensystem in X-ile ist dennoch leicht zu treffen.

Sportlich fit?

In die dritte Runde geht es mit Balls & Bats. Diese Pinball-Maschine simuliert die Welt des Baseball-Spiels mit Pitchern, Bases, Strikes und Home Runs. Als besonderen Gag kann man den Silberling in die Pitcher's Box einlochen. Nach Verlust der Kugel werden Dir quasi als Extra-Balls bis zu drei Bälle nacheinander (als Fast Ball, Slow Ball oder auch Curve Ball) auf Deine Schläger geworfen. Wie beim echten Baseball ist man dann auch spätestens nach dem dritten Strike out, was soviel bedeutet, wie, daß die Kugel endgültig fort ist. Grundsätzlich (auch bei allen anderen Tischen) stehen Dir fünf Kugeln zur Verfügung, wobei sich Balls & Bats standesgemäß mit der Nationalhymne verabschiedet. Kommen wir zum Letzten der Obsession-Reihe, haben wir die Möglichkeit auf eine Wüstenrallye. Desert Run heißt dieses Spektakel auch dementsprechend, wobei die gesamte Spielfläche eigentlich nur aus Röhren, Straßen und Rinnen besteht. Macht dieser Tisch anfänglich eine Menge Spaß, vor allem weil man ständig das Gefühl hat, etwas Besonderes getroffen zu haben, so bieten sich doch realistisch betrachtet, eigentlich nur fünf, sechs Schußmöglichkeiten. Zudem kommt, daß vor allem bei diesem Teil, die Sounduntermalung besonders schnell auf den Nerv geht. Betrachtet man also die vier Tables noch einmal im Gesamtüberblick, lassen sich durchaus einige nette Ideen finden, die die Programmierer umgesetzt haben. Zwar ist Obsession noch lange nicht vergleichbar mit dem Super-Hammer Pinball Illusions von 21st Century Entertainment, doch hat jeder der Tische seinen eigenen Reiz. Für A500-Besitzer, die gerade noch Pinball Dreams und zuletzt Pinball Fantasies bewundern durften, lohnt sich ein Probespielchen allemal.

Oliver Preißner

COMMENT



Auf den ersten Blick einfach und doch faszinierend, präsentieren sich die Flipper von Obsession. Nach ein paar Stunden dürfte zwar, schon auf Grund des niedrigen Schwierigkeitslevels, die Luft raus sein, dafür hat man aber wieder einmal ein Game für den geselligen Freundeskreis, da bis zu acht Spieler teilnehmen dürfen.

FACTS

Hersteller: Unique Development ■ **Spieler:** 1-8 ■ **Disks:** 2 **Preis:** ca. DM 60,– ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2. Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Tastatur ■

(+) neuer ECS-Flipper

(–) nervtötende Codewort-Abfrage

GAMEPLAY	70 %
GRAFIK	64 %
SOUND	62 %
MOTIVATION	70 %
GESAMT	72 %

Krieg der Sterne

Star Crus

Wirkte das Preview von Star Crusader vor einigen Wochen noch eher abschreckend, so überraschte uns das nun fertige Werk durch seine durchgehend ansprechende Spielbarkeit im Rahmen einer fesselnden Story über Krieg und Frieden in den Weiten des Universums.



Von der Kommandozentrale des AR-1 aus werden alle Kampfeinsätze geplant und durchgeführt.



Für eine realistische Gefechtssimulation steht Dir ein umfangreiches Trainingsequipment zur Verfügung, in dem Du neben Deinem eigenen Schlachtsschiff auch die Art und Anzahl der Feindformationen selbst bestimmen darfst.

Mit einer Entwicklungszeit von eineinhalb Jahren hat Take 2 Interactive Software die geschichtliche Epoche von ruhmreichen Königreichen und blutigen Kreuzzügen in eine weit entfernte, hochtechnisierte Galaxie transferiert und daraus ein Science-Fiction-Abenteuer gestrickt. Mit modernen Mitteln und Waffen richtet sich der beständige Expansionsdrang weiterhin gegen andere Rassen und andere Religionen. Nicht mehr mit dem Schwert, sondern mit einer Armada mächtiger Sternenschiffe werden Andersgläubige bekehrt und Unterentwickelte zivilisiert.

Der Beginn der Kreuzzüge

Du schlüpfst in die Rolle von Roman Alexandria, einem hochdekorierten Kampfpiloten der Gorenen. Die Gorenen selbst sind die stärkste und am weitesten entwickelte Rasse im gesamten bekannten Universum. In der Vergangenheit haben sie ihren Machteinfluß Schritt für Schritt erweitert, wer sich nicht befreien ließ, wurde unterworfen. Nun stehen sie am Rande des Ascalon-Systems, Auge in Auge mit fünf unterschiedlichen Zivilisationen, die alle ein gemeinsames Ziel verfolgen, die Gorenen wieder aus ihrem Sonnensystem zu werfen. Du

ader

befindest Dich in der Kommandozentrale der Raumstation AR-1, einer von zwei weiteren Operationszentren im Krieg gegen Ascalon. Von hier aus gelangst du einerseits in den Computerraum, in dem Du, ab einem höheren Pilotenrang, Deine Flugbesatzungen, sowie die Anzahl Deiner Begleitschiffe, selbst zusammenstellen kannst.

Der Angriff im Kampfgeschwader macht gleich doppelt so viel Spaß, wenn Du zudem Deinen Flügelkameraden Funkbefehle erteilen darfst.

Andererseits steht Dir auch der Weg zu einer Sternenkarte offen, die als Hilfe für taktische Spielzüge zur Verfügung steht. Bevor man sich allerdings gleich blind ins erste Gefecht stürzt, ist es ratsam, erst einmal einige Trainings-Missionen zu absolvieren. Hierzu begibt man sich in den Simulatorraum, in dem man mit unterschiedlichen Jägern eine Auswahl, der im jeweiligen Spielelevel zu erwartenden Feindschiffe oder Gefechtsbasen, eliminieren muß. Im Gegensatz zu realen Einsätzen darf man hier auch einmal das Zeitliche segnen, ohne daß der Geschichtsverlauf von über 100 Einzelmissionen beeinflußt wird.

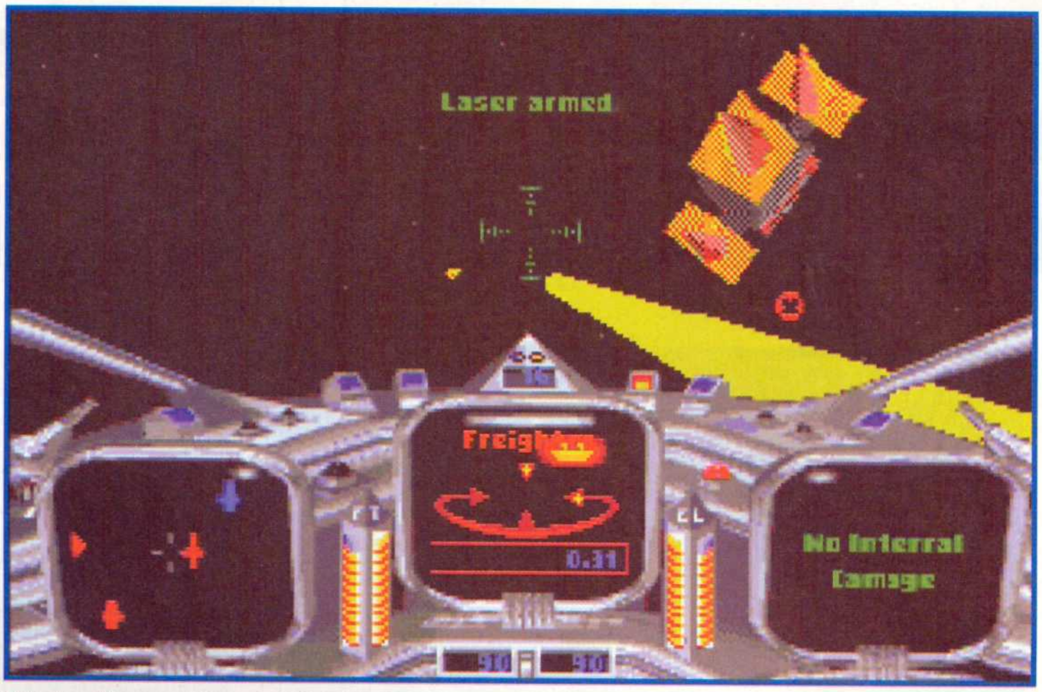
Ready To Take Off!

Nach gründlichem Training im Flugsimulator gelangt man wieder über die Kontrollzentrale zur Einsatzbesprechnung. Nachdem der Basiskommandant die Ziele der nächsten Mission erläutert hat (dies soll in der geplanten CD-Version sogar mit kompletter Sprachausgabe erfolgen), nimmst Du Deinen Weg durch den Computerraum, um letztendlich im Cockpit Deines Jagdflugzeuges Platz zu nehmen. In einer toll animierten, aber ultrakurzen Zwischensequenz wirst Du ins All katapultiert, um Dich sogleich am Ort des Geschehens wiederzufinden. Die Weiten des Weltraums wurden gegenüber der angetesteten Vorabversion vor einigen Wochen leider nicht mehr verbessert. Weiterhin ist der gesamte Ausblick aus der Pilotenkanzel übersäht mit zahllosen weißen Pünktchen, die Sterne darstellen sollen. Hätte man hier auch mal mit größeren Planeten, Milchstraßen, Nebeln und anderen Galaxien für Abwechslung auf der Mattscheibe gesorgt, so würde man das Gefühl, was oben und unten, links und rechts ist, weit weniger oft verlieren. So dreht und wendet man sich stets nur in die Richtung der gegnerischen Schiffe, verliert aber schnell die Kontrolle, wo man sich selbst denn nun eigentlich befindet. Demgegenüber hat Take 2 Interactive Soft-

ware jedoch die Ansichten der feindlichen Objekte, Tanker, Kampfschiffe und Raumstationen nochmals überarbeitet. Statt quietschig bunten Bauklötzchengebilden darf man nun sehr detaillierte, farbige Polygone bewundern, die stufenlos und flüssig gezoomt werden. So rauschen feindliche Abfangjäger oft blitzschnell an Dir vorbei, wohingegend der Anflug auf Tankschiffe und Basisstationen realistisch langsam vonstatten geht. Die Missionen in Star Crusader reichen von mehr oder minder harten Gefechtseinsätzen, über Aufklärungsflüge bis hin zu Spionageaufträgen, wo man zum Beispiel feindliche Satelliten scannen muß. So verfügen auch Deine eigenen Raumer zumeist über ein den Einsätzen angemessenes Equipment. So ist der Intruder neben seiner schweren

Die dichte Handlung macht Star Crusader trotz bemängelter Weltraumperspektive zum fesselnden Erlebnis.

Bewaffnung zusätzlich mit einem Objektscanner, sowie einer Abschußvorrichtung für Sonden ausgestattet. Um nicht so schnell entdeckt zu werden, wurde zudem auch an eine Tarnkappe gedacht, die Dich für feindliche Schiffe unsichtbar macht.



Mit dem Mauspointer wird gleichzeitig die Flugrichtung bestimmt, wie auch feindliche Objekte torpediert. Nur die Laserwaffen bleiben stets nach vorne zentriert (eigenes Fadenkreuz).

Flugkontrolle?

Überhaupt wurden in Star Crusader unglaublich viele Features eingebaut, die für fesselnde und spannende Unterhaltung sorgen und die Dich wie inmitten eines Science Fiction Films á la Kampfstern Galactica versetzen. Die einst bemängelte Maussteuerung erweist sich inzwischen als sehr praktisch, wenn es darum geht, gleichzeitig ein Objekt unter Laserfeuer zu nehmen und auf einen anderen Feind ein paar Torpedos loszuwerden. Anfänglich erledigt unser intelligenter Bordcomputer alle anfallenden Reparaturarbeiten, deren Status er per Sprachausgabe ansagt. Wann ein durch Feindbeschuß lahmgelegtes System wieder einsatzbereit ist, zeigt uns ein Infodisplay in Sekunden an. Zudem können Schäden bei Computerausfall auch durch manuelle Einzelanweisung behoben werden. Neben vielfältigen Ausblicken aus dem Cockpit, sind auch zahlreiche


Der Ritt auf dem Torpedo (Track-View) läßt uns bis zum Einschlag blitzschnell auf den Feind zurasen.

INFO Fremde Zivilisationen

Tancred
Die Tancreds sind ein barbarisches Volk und nach den Gorenen die stärkste und bestentwickelste Rasse im Ascalon-System. Trotz ihres Zweifrontenkrieges gegen die Zemuns stellen sie den gefählichsten Gegner für die Gorenen dar.

Zemun
Auf dem Planeten Ma'arrat leben die Zemuns eine religiöse Gemeinschaft, die jeden „Ungläubigen" als Feind betrachtet.

Mazuma
Vier Welten werden von den angesehenen und reichen Mazumas bewohnt. Aufgrund der enormen Rohstoffvorkommen auf ihren Planeten sind sie ein unentbehrlicher Handelspartner für alle anderen Zivilisationen im Sternen-System.

Amien
Eine menschenähnliche Rasse, die Amiens leben in völliger Abgeschiedenheit auf ihrem Heimatplaneten Kayzeri. Aufgrund ihrer Intelligenz und Technologie werden diese friedfertigen Kreaturen dennoch als äußerst gefährlich eingestuft, wodurch sie sowohl von den Tancreds, als auch von den Zemuns in Ruhe gelassen werden.

Nuubyans
Am Rand des Ascalon-Systems stießen die Gorenen zuerst auf die Nuubyans, eine primitive Kultur, die sich den Gorenen schnell unterwarfen. Durch die Technisierung ihrer Welt wurden sie schnell von den Zemuns und Tancreds als Gefahr erkannt und fast vollständig vernichtet. Ihre Nachkommen, die Nomen leben über das gesamte Sonnensystem zertreut im ständigen Haß auf ihre einstigen „Befreier".

JETZT GEHT'S LOS!

Games

Airbus 2 *	79,99
Alien Breed Tower Assault	39,95
Alien Olympics *	69,99
ATR – All Terrain Racing	49,95
Base Jumpers *	39,99
Bazooka Sue *	79,99
Biing! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Caribbean Desaster *	**69,99**
Cederic (dt.)	69,99
Citadel (3D-Action)	59,99
Colonization (dt.)	79,95
Dawn Patrol (dt.)	69,95
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	59,95
Der Meister (dt.)	49,95
Der Reeder (dt.)	89,95
Die Nordländer *	**69,99**
Erben der Erde	59,95
F1 World Championship Edition	69,95
FIFA Soccer	59,95
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95
Hattrick (Ikarion) *	69,99
Jungle Strike	69,95
Kingpin – Arcade Sports Bowling	29,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95
Mad News (dt.)	79,95
Oldtimer (dt.)	49,95
Pizza Connection	89,95
Pole Position (dt.) *	**89,99**
Primal Rage *	79,99
Quarter Pole (dt.) *	69,99
ranTrainer	79,95
Roadkill *	59,99
Sensible Golf	69,95
Sensible World of Soccer	69,95
Speris Legacy *	59,99
Stardust Special Edition *	29,99
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2	59,95
Theme Park (dt.)	69,95
Tiny Troops *	59,99
Top Gear 2	49,95
Whales Voyage 2	89,95
Wheelspin	59,99
Worms	59,99
"Z" *	**59,99**
Zeppelin (dt.)	79,95

Games speziell für A1200

Alien Breed 3D	59,95
Biing! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Coala	**49,99**
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	69,99
Dungeon Master 2	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	79,99
Fears	79,95
Pinball Illusions	69,95
Pinball Mania	59,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Super Street Fighter 2 Turbo	**49,99**
Willi Lemkes Fußballmanager	59,99

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Alien Breed 3D	59,99
Elite 3 (1st Encounters) *	79,99
Erben der Erde	59,99
Fears *	79,99
Pinball Illusions	69,95
Roadkill *	59,99
Speedball 2	39,95
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2 Turbo	**49,99**
Syndicate	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Worms	**69,99**
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

A-Train (incl. Construction Kit)		49,95
B-17 Flying Fortress		39,95
Battlehawks 1942		39,95
Behind the Iron Gate		29,95
Bifi-Spiel: Action in Hollywood		**9,95**
Chuck Rock 2 – Son of Chuck		19,95
Civilization		39,95
Cross Check	SONDERPOSTEN	39,99
DarkSeed		39,95
Das Schwarze Auge – Schicksalsklinge		49,95
Desert Strike		29,95
D/Generation (nur für A1200)		29,95
Dogfight		39,95
Dream Web	**SONDERPOSTEN**	**19,99**
Dune (dt.)		39,95
Dune 2 (engl.)		29,95
Elite 2 (dt.)	SONDERPOSTEN	19,95
Epic		29,95
F-1		29,95
F-19 Stealth Fighter		39,95
F-117 A Nighthawk		39,95
Fields of Glory		39,95
Formula 1 Grand Prix		39,95
Gunship 2000		39,95
Ishar 1 (ab A500+)		19,95
Ishar 2 (ab A500+)		29,95
Ishar 3 (ab A500+)		39,95
Lothar Matthäus Super Soccer		**29,95**
M1 Tank Platoon		29,99
Manchester United Premiere League		39,95
Pang		19,95
Pinball Magic		29,95
Rally Championships (ab A500+)		**29,95**
Red Baron		39,95
Reunion (dt.)		19,95
Space Quest 1		19,95
Syndicate (engl.)		29,95
Tornado		39,95
Traders		19,95
Turbo Trax	**SONDERPOSTEN**	**29,99**
Turrican 2		19,95
UFO – Enemy Unknown		39,95
Wing Commander (dt.)		29,95
Whizz (ab A500+)	SONDERPOSTEN	29,95
WWF European Rampage Tour		29,95

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	**199,95**
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD	ab 5,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95

Sony Playstation

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Grundgerät incl. Control Pad		**559,95**
Destruction Derby		99,95
Discworld		89,95
FIFA Soccer 96		**89,99**
Hi-Octane		89,99
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS	69,95
NBA Jam Tournament Edition		89,95
Rayman		89,95
Ridge Racer		99,95
Street Fighter – The Movie	AKTIONSPREIS	69,95
Tekken		**99,95**
Wing Commander 3 *		99,99
WipEout		99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game		89,95

Unser Tip des Monats:

Willi Lemkes Fußballmanager

Management
und Arcade Action
Alles in einem!

nur für A1200 / A4000

59,99



Top-Neuheiten zum Jahresanfang!

Worms
Amiga 500
59,99

Alien Breed 3D
Amiga CD32
59,99

Wo Sie uns finden:

Nun endlich auch in Hamburg

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

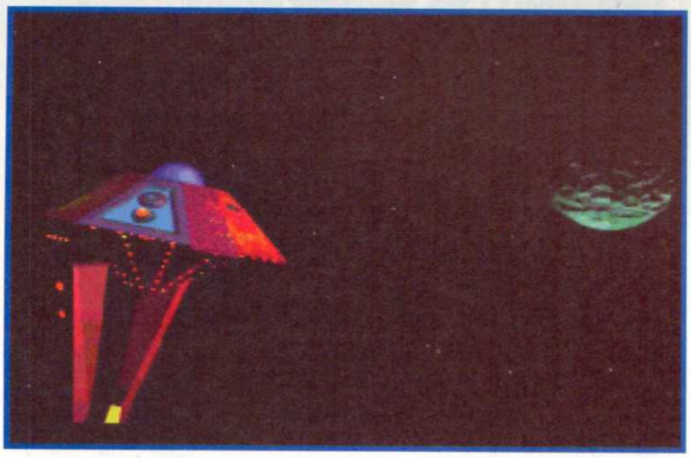




An den Zielobjekten haben die Jungs von Take 2 Interactive Software nochmal grafische Verbesserungen vorgenommen: hier der Anflug auf eine feindliche Raumstation.

Außenansichten möglich, die uns sogar an der Flugbahn eines Torpedos teilnehmen lassen. Mit unterschiedlichen Fluggeschwindigkeiten, wie Turbo-Boost lassen sich bisweilen auch die Gegner-Schiffe abhängen oder austricksen. Hängst Du am Heck eines Targets, vermag Dein Sternenschiff sogar exakt den selben Speed zu halten0 wie der Feind, wodurch Du bis zum finalen Abschuß wie eine Klette an ihm hängen bleibst. Am stimmungsvollsten jedoch bleibt der Luftkampf im Verbund. Mit der, über die Funktionstasten gesteuerten Funkanlage, kannst Du Deinen Kampfgenossen Befehle erteilen. So darfst Du gefährdete Schiffe nach Hause zurückschicken, Geleitschutz für Dich beanspruchen, oder Deinem Wingman ein Ziel zuweisen. Nicht jeder Luftangriff muß gewonnen werden. Für einen abwechslungsreichen Verlauf der Handlung empfiehlt es sich sogar, sich hier und dort einmal zurückzuziehen, um möglichst alle der 104 Missionen auch wirklich erleben zu dürfen. Am wichtigsten ist letztendlich, daß Du selbst unversehrt zur Basisstation AR-1 zurückkehrst, Dein Schiff darfst Du verlieren (Schleudersitz), der Verlust Deines Lebens bedeutet Game-Over. Gameteks Star Crusader ist zwar kein Glanzstück im Rahmen der 3D-Weltraum-Shoot'em-Ups, dennoch fühlt man sich durch die Vielzahl der Handlungsmöglichkeiten bisweilen in eine andere Zeit versetzt.

■ **Oliver Preißner**



Die Startsequenz aus dem AR-1 ist grafisch beeindruckend in Szene gesetzt.

INFO Shot Down

Dein Kampfschiff verfügt zwar über zumeist starke Schutzschilde, die jedoch unter allzu starkem Feindbeschuß rapide schrumpfen können. Verpaßt Du den letzten Ausweg über den Schleudersitz, führt ein weiterer Treffer zumeist zu einem Riß in der Pilotenkanzel. Ein erschreckter Aufschrei und die Blutgefäße in Deinen Augen schwellen durch den Unterdruck in der Kabine an. Schließlich beginnt der Körper förmlich zu explodieren, dessen Ausgang jedoch jugendschonend herausgeschnitten wurde.



COMMENT



Gameteks Star Crusader hat durch sein fesselndes Gameplay die etwas biederen 3D-Fluggrafiken gut übertünchen können. Schön gemachte Anflüge auf feindliche Kampfstationen, sowie zahlreiche zusätzliche Handlungsmöglichkeiten lassen nun durchaus richtiges Space-Battle-Feeling aufkommen.

FACTS

Hersteller: Gametek ■
Spieler: 1 ■ **Disks:** 10
Preis: ca. DM 70,– ■
Englisch nötig: ja ■
Festplatte: erforderlich
■ **2.Laufwerk:** - ■
Steuerung: Maus, Tastatur ■

GAMEPLAY	82 %
GRAFIK	76 %
SOUND	72%
MOTIVATION	84%
GESAMT	80 %

+ fesselnde und motivierende Handlung
– etwas langweilige 3D-Actiongrafiik

Brave Actionkost für Rätselhungrige!

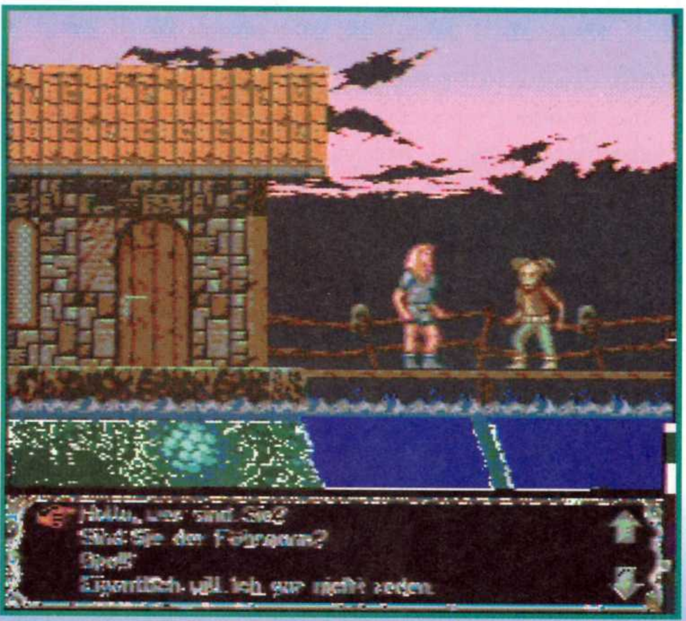
Cedric



Wartete man bereits seit einem Jahr vergebens auf das lang angekündigte neue Plattform-Futter für den Amiga, so überraschte uns die österreichische Programmierertruppe Alcatraz, indem sie der kürzlich erst vorgestellten, zweiten Demo-Version das fertige Verkaufsprodukt sofort folgen ließen. Wir haben die wichtigsten Details für Euch festgehalten.



Der ständige Wellengang erzeugt tolle Schimmereffekte, doch für Cedric als Nichtschwimmer bedeutet jeder Fehltritt auch den Verlust eines Lebens.



Der Fährmann bringt einen leider nicht kostenlos an das andere Ufer, er erwartet einen schönen Goldklumpen dafür.

Ein karg bebildertes zweisprachiges Intro schildert uns den schicksalshaften Diebstahl eines magischen Zepters. Die Macht des Königs hängt an einem seidenen Faden, da ihm sein Widersacher Edi W Le Mac damit die Herrschaft zu entreißen vermag, und so muß eben die hübsche Tochter des Königs als Prämie für den Mann herhalten, der das kostbare Teil wiederbeschafft.

Trip durch gefährliche Regionen

Die Chance seines Lebens, sich endlich an die Prinzessin ranmachen zu können, ergreift Cedric, ein einfacher Geselle des Hofschmiedes. Ziel seiner 11 Levels umfassenden Reise ist das Schloß von des Königs Erzrivalen. Doch schon nach der ersten Nacht wird unserem Helden die gesamte Ausrüstung geklaut, weshalb er sich während des gesamten Spieles nur mit seinen bloßen Fäusten verteidigen darf. Level 1 und 2 führen uns durch zwei Inselwelten, die vom Grafikdesign her stark an Wolfchild oder Lionheart erinnern. Etwas blasser in der Ausführung, findet man hier auch sehr schöne Schimmer- und Spiegeleffekte im sumpfigen Wasser. Gefolgt von Zarg, einer kreisförmig auf einer Lagune errichteten



Der Zauberwald zieht uns in seinen Bann. Mit schwingenden Plattformen und Pilztrampolinen bewegen wir uns von Baum zu Baum.



Im knietiefen Schnee hinterläßt Cedric zwar keine Spuren, dennoch ist das Rennen durch den Schnee ansprechend dargestellt.

Stadt, sind die ersten Spielabschnitte einerseits zwar schön gezeichnet, andererseits aber auch in abwechslungsarmen und kargen Farbtönen gehalten. Cedric selbst ist flüssig animiert, verfügt jedoch neben seiner Sprungfähigkeit nur über die Möglichkeit, sich mittels eines kraftlosen Boxschlages zur Wehr zu setzen. Weder sind im gesamten Spielablauf Hieb- und Stichwaffen aufzufinden, noch lassen sich Gegenstände als Wurfgeschosse mißbrauchen. Ab der fünften Stage, dem Zauberwald, kommt unser Action-Adventure dann so langsam in Fahrt. Schwingende Morgensterne und pendelnde Plattformen, wie sie schon in Leander verwendet wurden, teilen sich den Raum mit Pilztrampolinen und nachgebenden Untergründen.

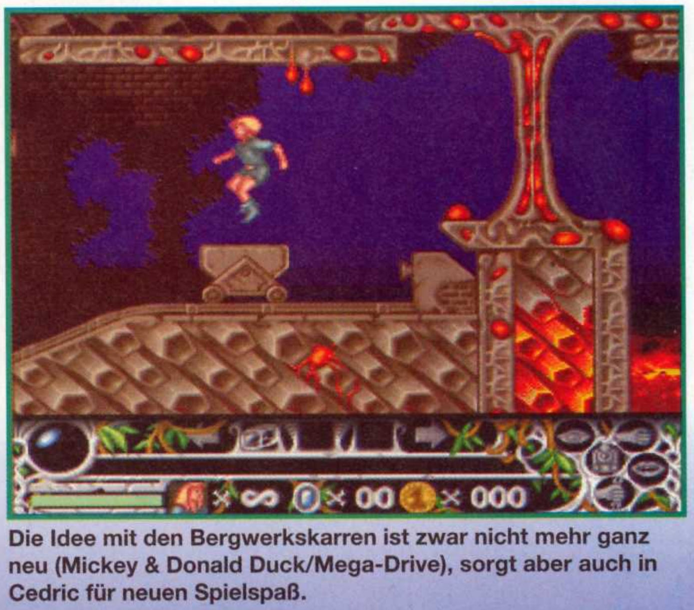
Die Handlung wird von Level zu Level bunter und abwechslungsreicher, jedoch bleibt der Schwierigkeitsgrad zu hoch, oder - besser gesagt - bleiben die unfairen Stellen zu zahlreich.

Noch mehr Abwechslung...

Weiter geht es auf einem reißenden Fluß. Schwimmende Inseln erweisen sich oft weniger tragfähig, als sie vor dem Sprung darauf aussehen und Balanceakte über glitschige, im Wasser treibende Baumstämme fordern weiterhin unsere volle Aufmerksamkeit. Ein wenig Ruhe kehrt erst wieder ein, wenn wir die Schneewüste durchqueren müssen. Tief stecken wir mit unseren Schuhen im Schnee fest und müssen uns gegen Eismänner (nein, nicht solche, die im Sommer Süßes anbieten) verteidigen. In luftiger Höhe dürfen wir uns einer weiteren Abwechslung erfreuen. Auf den Schwingen eines riesigen Adlers fliegen wir ins nächste Abenteuer, das uns in Form eines unterirdischen Lavasees erwartet. Um diesen Abschnitt temporeich zu absolvieren, stehen zahlreiche Bergwerksloren überall herum. Mit einem kraftvollen Sprung seitwärts hinein setzen sich die Kohlenkarren in Bewegung und düsen mit uns bergab und bergauf bis hin zum nächsten Streckenende, das gelegentlich auch mal nur ein verbogenes Gleis sein kann. Der Ausgang der unterirdischen Höhle läßt sich



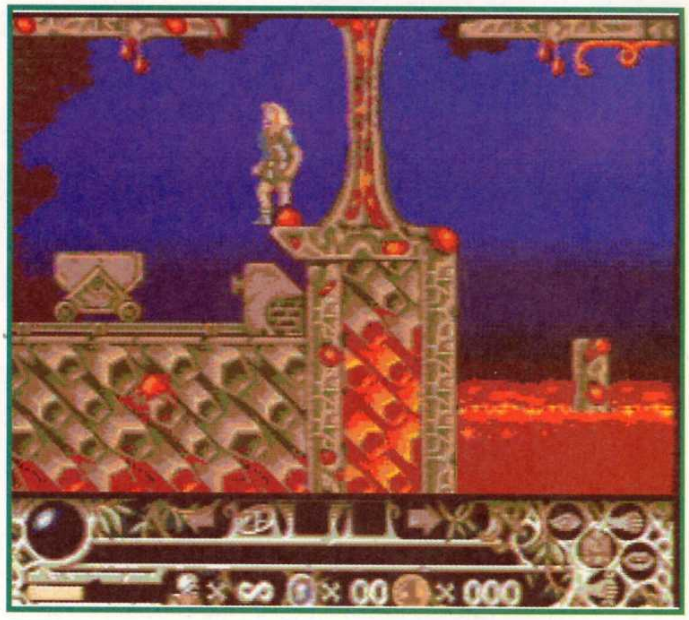
Auch bei dem Ritt auf dem Rücken eines mächtigen Adlers kommt Cedric ohne Feuerwaffen aus. Geschickt gilt es den Wolkenbergen sowie fliegenden Knochengerüsten auszuweichen.



Die Idee mit den Bergwerkskarren ist zwar nicht mehr ganz neu (Mickey & Donald Duck/Mega-Drive), sorgt aber auch in Cedric für neuen Spielspaß.



Alcatraz hat seine Jagd nach den begehrten Sammel-Items versucht, etwas abwechslungsreicher zu gestalten. Gelegentlich begegnen Dir in den unterschiedlichen Abschnitten und Regionen Personen, mit welchen Du kleine Plaudereien führen mußt.



Die Grafiken werden im Verlaufe des Spiels immer schöner, an die Klasse von Lionheart reicht Cedric jedoch bei weitem nicht heran. Erst ab dem fünften Level wird es so richtig schön, vorher wirkt es mitunter recht hausbacken.

leicht finden, jedoch schwerlich öffnen. Ein weiterer Level enthüllt uns dieses Geheimnis, in dem eine Unmenge von Spiegeln von Bedeutung sind. Hier endet Cedrics Reise und schließlich steht er vor seiner letzten und schwierigsten Aufgabe: Edis Schloß zu überwinden und das magische Zepter zurückzubringen.

Alles gut & schön..., aber:

Wie schon erwähnt, gehen die Hintergrundgrafiken spätestens ab dem 5.Level durchwegs in Ordnung. Cedric bewegt sich ohne Murren und auch das Screenscrolling stimmt. Stimmungsvolle Musikstücke (allerdings ohne FX) lassen uns freiwillig auf die heimische Stereoanlage verzichten. Doch je länger man vor dem Bildschirm sitzt und unermüdlich Cedrics Kampf mit dem Schicksal aufnimmt, so beschleicht einen immer mehr das Gefühl, daß man vielmehr einen Kampf gegen die Tücken des Gameplays veranstaltet. Da gibt es energieraubende Schlammlöcher, die Dich beerdigen, wenn Du nicht schnell genug wieder herausspringst - ein Umgehen ist nicht möglich. Du begegnest Gewürm und Insekten, die Du mangels Schlagtechniken einfach nicht vollständig aus dem Weg räumen kannst. Am Rande von Plattformen überlegst Du Dir bisweilen, ob Dich ein gewagter Sprung auf festen Boden führt oder in einen Abgrund. Letztendlich hast Du dann ein weiteres Leben verloren und weißt genau, daß Dich der nächste Versuch trotz Übung wieder um eines erleichtern kann. Für Rätselfreunde dürfte Cedric interessant sein.

■ Oliver Preißner



Fast am Ziel bist Du, wenn Du dieses Zwischenbild erblickst. Noch hast Du keine Ahnung, wie Du überhaupt in den Besitz des Zepters gelangen willst.

COMMENT



Cedric lebt von seiner Story und den abwechslungsreichen Sammelobjekten. Im Grunde herrscht jedoch ein recht simples Take & Use-Gameplay vor, das sich nur durch die schwierigen absolut exakt geforderten Bewegungsabläufe in die Länge zieht. Mehr Action anstelle von anstrengendem Hin- und Hergespringe hätte dem Game wesentlich größeren Reiz verliehen.

FACTS

Hersteller: NEO ■ **Spieler:** 1 ■ **Disks:** 6 **Preis:** ca. DM 99,95 ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, Tastatur ■

\+ gewaltarme, anspruchsvolle Handlung

− schwierige, teilweise unfaire Bewegungsabläufe

GAMEPLAY	68 %
GRAFIK	74 %
SOUND	74 %
MOTIVATION	66 %
GESAMT	70 %

Projekt Nr. BUR 9403-001 / ***Burma***



Foto: Insight Press / Marita Hammer

„Isolierstation“

Die Freiheit vom Kolonialjoch ist zwiespältig. 40 Prozent der Bevölkerung in Burma besteht aus unterschiedlichsten Völkern, die sich eine andere „Unabhängigkeit“ erhofften. So die Karen, die heute in einem total isolierten Territorium leben. Die Gesundheitsversorgung ist katastrophal. Malaria, Unterernährung, Parasitenkrankheiten gehören zum Alltag. „Brot für die Welt“ beteiligt sich an einem Programm, das für viele Menschen die einzige Hoffnung ist: Ein Krankenhaus mit 40 Betten ist ständig überbelegt. Nun sollen weitere 33 Gesundheitshelfer ausgebildet und ausgestattet werden, um auch in Flüchtlingslagern und abgelegenen Dörfern eine medizinische Grundversorgung zu ermöglichen.

Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500
(BLZ 370 100 50)

Mega-Prügelei der Volkshelden?

Super Street Fighter II Turbo

Nachdem wir Euch im Herbst letzten Jahres die brandneuen Bilder von Gameteks Super Street Fighter II Turbo (SSFII-Turbo) präsentierten, waren plötzlich, ohne weitere Vorankündigung, die fertigen Games im Handel. Wir haben sowohl einen Vertreter der CD32-Gattung, als auch die Version für den A1200 herausgepickt und für Euch auf Saft und Kraft getestet.



Als die ersten Streetfighter-Module für die Konsolen auf den Markt kamen, übernachteten sogar Jugendliche vor den Shops, um an das, auf dem Automaten so begehrte, Beat'em Up zu gelangen. Damals konnte man nur ahnen, welche Euphorie die Streetfighter-Serie auslösen würde. Nach einem Wirrwar an Challenge-, Turbo- und Special-Editions, die teilweise auch unsere Freundin heimsuchten, folgte im September letzten Jahres eine für Amiganer recht enttäuschende Version von Super Street Fighter II aus dem Hause US Gold.

Was hat sich geändert?

SSFII-Turbo besticht in erster Linie durch eine Unmenge an Diskettenmaterial. Die 11 Scheiben müssen, um einen flotten Spielablauf gewährleisten zu können, dementsprechend auch erst einmal auf Festplatte entpackt werden, da Floppies leider in keinster Weise unterstützt werden. Nach Überspringen des Intros (siehe Extrakasten) bekommen wir dann auch tatsächlich sehr beeindruckende Screens zu Gesicht. Angefangen von aufwendigen und bunten Menüs, über einen großzügigen Kampfbildschirm, prügeln sich wirklich stattlich große Recken am Screen. Die 16 Backgrounds sind identisch zu denen des Automaten-Vorbildes bzw. der US Gold-Version für den AMIGA, sie wurden jedoch wesentlich detaillierter gezeichnet und anschließend noch mit einem Weichspüler behandelt. Die wiederum 16 hartgesottenen Fighter wippen lässig in ihrer Kampfpose, um die Gegner mit plötzlichen und blitzschnellen Angriffen zu überraschen. So weit, so gut, was weiterhin folgt ist leider ein Trauerspiel...



Von grafischer Seite gibt es bei SSFII-Turbo wahrlich nichts zu meckern, was beweist, daß vieles technisch möglich wäre. Unter Zeitdruck werden Games leider sehr oft lieblos auf den Amiga konvertiert.



Wie funktioniert was?

Die dreisprachige Anleitung zu den Menü-Optionen sollte am besten in der Müllverbrennung enden, bezieht sie sich doch ausschließlich auf die PC-Version. Liest man noch beeindruckt von den vielen gebotenen Einstellmöglichkeiten, so sind die tatsächlich vorhandenen eine glatte Frechheit. Werden in der Anleitung noch fünf Soundoptionen beschrieben, so kann man weder die FX-Dynamik verändern, noch die Musikuntermalung einstellen, geschweige denn vorab anhören. Was vielmehr der Witz an der ganzen Sache ist, es gibt mal, abgesehen vom Intro, im gesamten Spielverlauf absolut keine Begleitmusik zu hören. Daß das Auto-Setup zur Anpassung an die verwendete Hardware nicht vorhanden ist, war klar, daß jedoch auch wieder die Hintergrundanimationen gänzlich fehlen, hat uns angesichts der Datenflut doch sehr enttäuscht. So fallen sogar die Möglichkeiten, das Time Limit zu deaktivieren, wie auch die Auswahl der Steuermethode der Konvertierung vom PC auf den Amiga zum Opfer. Sind CD32-Gamer noch bestens gerüstet für einen 6-Button-Pad Fight, so muß sich der A1200-User zwingend ein echtes CD32-Pad erst zulegen. Mit gewöhnlichen Joysticks, oder auch mit Sega-Pads kann man die ganze Angelegenheit gleich völlig vergessen, da SSFII-Turbo selbst mit einem, mit Feuerknöpfen reich bestückten



Was helfen die zartesten Farbverläufe im Background, wenn man von seinen Gegnern ständig gnadenlos, oder besser gesagt, chancenlos niedergeknüppelt wird?

INFO Ätsch

Einen tieferen Sinn zu ergründen, weshalb uns Cammy im Intro die Zunge rausstreckt, wollen wir lieber nicht versuchen. Vor allem aber läßt sich darüber streiten, weshalb der filmartige Vorspann mit einer derart hohen Bildfrequenz abgespielt werden muß, das Standardfernsehgeräte sich zumeist mit einem wilden Flimmern und Durchlaufen des Bildes verabschieden. Kann man vielleicht noch davon ausgehen, daß Besitzer eines A1200 mit einem richtigen Monitor arbeiten, auf dem das Ganze dann auch hervorragend funktioniert, doch wieviele CD32-Besitzer betreiben wohl ihr Gerät in Verbindung mit einem Monitor?

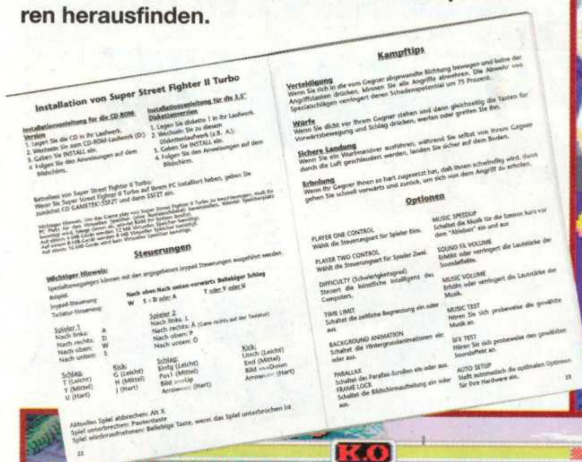








So sieht die Original-Anleitung sowohl für das CD32-, als auch für das A1200-Game aus. Leider ist so gut wie nichts davon in dem AMIGA-Spiel zu finden. Auch wie der Power Move funktioniert, muß man selbst durch Ausprobieren herausfinden.


Installation von Super Street Fighter II Turbo

Kampftips

Steuerungen

Optionen



Selbst im Auswahlmenü wurde sehr viel Wert auf die optische Präsentation gelegt.



ASCii-Pad keinen einzigen Zuckerer macht. Kommen wir zu den im Amiga-Optionsmenü von Gameteks Straßenkämpfern aufgeführten Kriterien, sieht es auch nicht viel besser aus. Wie schon bei Paws Of Fury einige Features nur zur Verzierung vorhanden waren, sind auch hier die meisten ohne Bedeutung für das Game. Weder bei dem Wechsel der Detailauflösung von high auf low, noch bei der Einstufung der Geschwindigkeit zwischen Stufe 1 und Stufe 3 konnten wir irgendwelche Veränderungen in den entsprechenden Folgekämpfen feststellen. Sollten diese tatsächlich vorhanden sein, muß man entweder mit der Lupe suchen, oder vielleicht sogar ein elektronisches Meßgerät anschließen?!

Die Grafik hat gegenüber SSFII zugelegt, das Gameplay blieb dafür jedoch leider auf der Strecke.

Prügelspaß?

Sage und schreibe acht unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sind in SSFII-Turbo vorhanden. Leider ist bereits im EASY-Mode der Gegner fast nicht mehr zu schlagen. Kaum heißt es Ring frei, wird man auch schon derartig mit Schlägen und Tritten eingedeckt, daß man nach spätestens dem halben Counter schon am Boden liegt. Werden doch bei der vergleichsweise aufwendigen Kampfankündigung noch einige Sprachfetzen für die Namen der Kämpfer und Austragungsorte geboten, findet man es nicht einmal mehr für notwendig, den eigentlichen Kampf mit irgendeinem akustischen Hinweis beginnen zu lassen. Die Ausführung der Sonderschläge stimmt hier zumindest einmal mit der Anleitung (bzw. mit der PC-Version) überein, wohingegen wir uns von dem angekündigten Power Move deutlich mehr versprochen haben. Der Energiebalken am unteren Bildschirmrand wird einfach dadurch aufgefüllt, daß man dem Gegner ein paar kräftige Schläge und Tritte einschenkt. Danach muß man durch eine kämpferspezifische und umständliche Tasten- und Richtungsfolge den Superschlag aktivieren. So schön die Grafik von SSFII-Turbo auch gelungen ist, so gut die einzelnen Kämpfersprites auch animiert wurden, so hat uns Gameteks Kult-Prügelei noch weitaus mehr enttäuscht, als seinerzeit die US Gold/ Capcom-Version. Die wiederum fehlenden zusätzlichen Battle-Modi des Automaten, wie auch die animationslosen Hintergründe hätte man noch verschmerzen können, daß dieses Beat'em Up jedoch zu einem kaum mehr spielbaren Grafik-Demo verkommt, ist nicht zu verzeihen.

■ **Oliver Preißner**

COMMENT



Nur im 2-Player-Modus kann SSFII-Turbo überhaupt auf Dauer Spaß machen. Im Solo-Betrieb ist die neue Prügelausgabe einfach nur s...schwer und frustrierend. Diesen Titel kann man getrost vergessen.

FACTS

Hersteller: Gametek ■ **Spieler:** 1-2 ■ **Disks:** 11 ■ **Preis:** ca. DM 60,– ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** erforderlich ■ **2. Laufwerk:** – ■ **Steuerung:** nur CD32-Pad, Tastatur ■

GAMEPLAY	30 %
GRAFIK	78 %
SOUND	48 %
MOTIVATION	42 %
GESAMT	38 %

+ grafische Augenweide
− chancenlos schwer

Gelungener Versuch!

Jaktar - Der El

Spätestens nach Eye Of The Beholder II und Dungeon Master II liegt die Meßlatte für anspruchsvolle Rollenspiele sehr hoch. Aus deutscher Produktion stellt APC&TCP-Software eine phantasievolle Geschichte aus der Welt der Zauberei, der Fabelwesen und Dämonen vor.

In einer fernen Dimension von Zeit und Raum, im Schatten der drei Monde und am Rande des großen Nicht, liegt Salar, ein kleiner Kontinent, der Mittelpunkt der folgenden Geschehnisse ist. So beginnt die Einführung in unsere Märchen- und Fabelwelt, in der Magie und Monster noch an der Tagesordnung sind und in der ein unerbitterter Kampf zwischen Gut und Böse seinen Lauf nimmt.
Das Buch der Druiden kündigt eine große Gefahr für das friedliche Königreich an. Jenseits der großen Eisberge, im Reich des Bösen, bereitet Elex einen Angriff auf Salar vor. Er hat einen Pakt mit dem verbannten Gott Maruv geschlossen, der ihm das ewige Leben geschenkt hat. Mit einer aus Lehm erschaffenen Armee aus Golemen und bösen Dämonen plant er eine Rachefeldzug gegen die guten göttlichen Lebewesen. Doch die Druiden haben bereits vor vielen Jahren eine Waffe entwickelt. Gilibran, der König der Elfen, schickt seine Krieger und Helden aus, um nach fünf Splittern eines magischen Steines zu suchen. Dieser Stein heißt Jaktar und ist der Schlüssel für einen Altarfelsen, der die energetische Verbindung zwischen Elex und Maruv zerreisen kann, und somit sowohl den tausend Jahre alten Elex, als auch seine Horden wieder zu Staub zerfallen lassen würde.



In den Auseinandersetzungen mit feindlich gesinnten Kreaturen zeigt Dir ein schematisierte Ansicht, wo Dein Gegner am besten gepanzert und wo er am leichtesten verwundbar (= weiße Darstellung der Körperteile) ist.



Kleine Zwischenbilder informieren Dich, wenn Du in eine neue Landschaftszone vorstößt.



In den Städten und unterirdischen Dungeons bewegt man sich durch räumliche Gassen und Gänge.

Abenteuerliche Suche

Du beginnst Deine Reise mit einer sechsköpfigen Party, die Du aus den verschiedensten

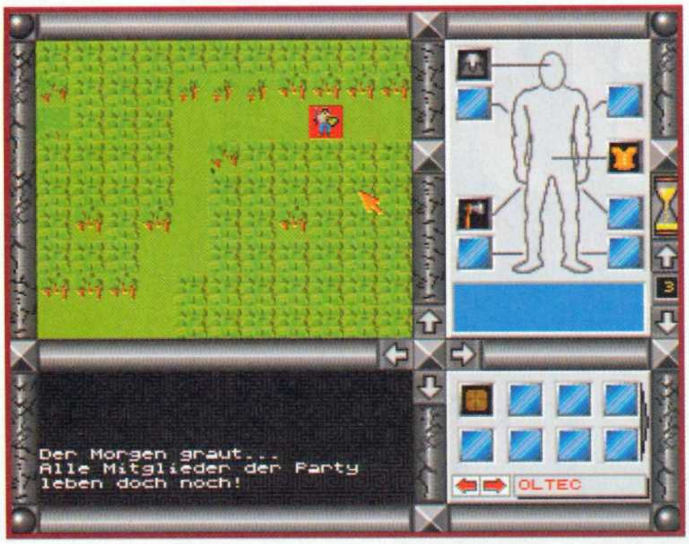


Neben allgemeinen Fragen zu Name und Herkunft einer Person, die Deinen Weg kreuzt, läßt sich auch ein intensiveres Gespräch mittels einer begrenzten Themenliste führen.



Der Hauptbildschirm zeigt Dir aus der Vogelperspektive, wo Du Dich gerade befindest. Deine gesamte Party wird dabei als kleine Figur symbolisiert.

enstein



Im Inventory jeder Person können Gegenstände zur Hand genommen oder Waffen gewechselt werden. Eine gute Rüstung bietet Dir Schutz, macht Dich aber unbeweglicher. Achte stets darauf, daß Dir Dein Lunch-Paket niemals ausgeht.

Charakteren zusammenstellen kannst. Vom heldenhaften Kämpfer bis hin zum Zwerg oder Zauberer hat natürlich jede Figur neben seinen Vorzügen auch gewisse Nachteile. So hängen eben Kraft, Kampfgeist, Treue und Zuverlässigkeit sehr stark und spielbeeinflussend von der Hauptbegabung ab. Wer zum Beispiel den fingerfertigen und sprachgewandten Dieben zu viel Vertrauen schenkt, wacht unter Umständen beraubt auf, wenn überhaupt. Jeder Darsteller wird genreüblich über eine Anzahl von (hier 10) Bewertungskriterien eingestuft. Das Punktesystem reicht von Mut, Klugheit und Charisma, bis hin zu Verteidigungskraft, Erfahrungspunkten, sowie der Fähigkeit zu Zaubern. Die Party wird auf dem Hauptscreen aus der Vogelperspektive heraus gesteuert. Von üppigem Detailreichtum kann man hier beim besten Willen nicht schwärmen, dafür erkennt man die wichtigsten Umgebungsmerkmale wie Wälder, Städte, Höhlen und dergleichen. So findet man sich auch praktisch und schnell zurecht. Zwischen den Mitgliedern wird durch einfaches Anklicken der Portraitbildchen hin- und hergeschaltet, wobei für jeden Charakter noch weitere fünf kleine Untermenüs existieren. Hier werden dann Infodetails

Wenig Abwechslung trotz zahlreicher Auswahlmöglichkeiten untergraben den Spielspaß einer an sich phantasiereichen Story.

näher erläutert bzw. auch der Inventorybildschirm verwaltet. Am ratsamsten ist es, sich an das angelegte Wegesystem zu halten, da man so auf weniger gefährliche Kreaturen wie zum Beispiel in den Wäldern stößt und zudem auch mehreren nützlichen Kontaktpersonen begegnet. Finden dennoch feindseelige Auseinandersetzungen statt, achtet man zwecks Vermeidung eines vorzeitigen Ablebens am besten auf seine bereits angeschlagenen Gesellen. Alle anderen dürfen sich dann mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Waffen, wie Messer, Äxte, sowie Pfeil und Bogen zur Wehr setzen.

Dichte Athmosphäre?

Jaktar spielt sich flüssig, doch leider ohne nennenswerte Höhen und Tiefen. Schnell ist man mit der einfachen Spielsteuerung vertraut und kann sich an die Erkundung des Legendenlandes machen. Die Begegnungen mit Gesprächspartnern laufen jedoch immer in der gleichen Monotonie ab. Die grafische Präsentation liegt dabei zwischen mittelmäßig und zweckdienlich, kann aber lange noch nicht mit vorhandenen Rollenspiel-Größen konkurrieren. Als Begleitmelodie plätschert zumeist ein Klaviersolo dahin, und in jeder nächtlichen Ruhepause wird unsere Party von der Gute-Nacht-Musik eingelullt.

■ **Oliver Preißner**



Eines Tages entdeckt ein Forscher in einer abgeschiedenen Gruft die Grabstätte von Thanion, einem tapferen Ritter. Beim Öffnen des Sarkophags findet man das Buch der Druiden......

COMMENT



Jaktar ist ein unterhaltsames Spiel für Abenteuerer und Träumer. Den vielseitigen Handlungsmöglichkeiten fehlt es aber dennoch an einer gehörigen Portion Spannung, Abwechslung und unerwarteten Überaschungen.

FACTS

Hersteller: GOD/APC & TCP ■ **Spieler:** 1 ■ **Disks:** 9 ■ **Preis:** ca. DM 60,– ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** erforderlich ■ **2. Laufwerk:** - ■ **Steuerung:** Maus ■

\+ phantasievolle Rahmenhandlung

\- einfallsloser Handlungsablauf, Festplatte Voraussetzung

GAMEPLAY	66 %
GRAFIK	64 %
SOUND	58 %
MOTIVATION	62%
GESAMT	62%


AMIGA GOES INTERNET
SURF & TRAWL, WELTWEIT MIT DEM KOMPLETTPAKET AMIGA SURFER
100 Std.
= 700,- DM
frei im Internet
Provider
IBM
Global Network
AMIGA
SURFER
• A 1200 HD
• MODEM**
• PRODUCTIVITY SOFTWARE
• E-MAIL**
• WWW **
• FTP**
• IRC**
**AUCH ALS PAKET
EINZELN ERHÄLTLICH
317,50 DM
UNVERBINDLICHE
PREISEMPFEHLUNG
NEWS
TRAVEL
GAMES
BANKING
EDUCATION
SHOPPING
INFORMATION
COMMUNICATION
AMIGA
1.199,-
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG
AMIGA TECHNOLOGIES • BERLINER RING 89 • 64625 BENSHEIM • INFO TEL. 06251 - 80 22 22 • http://www.AMIGA.de



"Es sieht so aus, als hättet ihr all die Spiele, die ihr bekommen oder euch selbst gekauft habt, gespielt und kommt nun nicht weiter. Zum Glück haben wir aber wieder für euch weitergespielt, und ihr erfahrt auf den nächsten Seiten, wie ihr in die späteren Levels der interessantesten und bekanntesten Amiga-Spiele gelangen könnt. Sollte ihr ein Spiel vermissen, so laßt uns dies einfach per Post wissen, und wir werden versuchen, in der nächsten Ausgabe dafür Tips abzudrucken.
Bis dann!

David Maderer
Editor"

AMIGA Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 02/96

INHALT

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



Letzten Monat begab sich Joe King direkt ins Herz des Amazonas-Dschungels. Diesmal rettet Joe die schöne Amazonen-Prinzessin aus einer unterirdischen Basis und beginnt seine Suche nach dem legendären Kristallschädel. Wirklich aufregend, lest weiter!





Die Lösung der letzten Ausgabe endete damit, daß du dir im Laden des Händlers Bob ein Netz besorgtest. Dies eignet sich dazu, das Parfümfläschchen an der Absturzstelle aus dem Wasser zu fischen. Mach dich also auf den Weg dorthin und unterhalte dich mit Sparky, wenn du ankommst. Nach dem Gespräch gibst du Sparky das Comic, und er wird sich - undankbar, wie er nun mal ist - über dessen schlechten Zustand beschweren. Egal, jedenfalls bekommst du von ihm einen metallenen Ordner, wenn du darauf bestehst, aber er ist nicht glücklich darüber. Benutze nun das Netz mit dem Parfüm, damit sich der Trip zurück zur Absturzstelle auch wirklich lohnt.





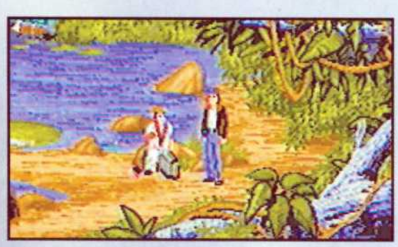
Wenn du das Parfüm hast, das zufälligerweise für Naomi in Bobs Laden bestimmt ist, gehst du nach Süden und holst dir von dem Baum auf der anderen Seite der Brücke eine weitere Banane. Du wirst sie später noch brauchen. Nun gehst du zurück zu dem Gipfel, dann runter in den Dschungel, wo du dich anfangs Richtung Osten halten solltest, um auf einen Wasserfall zu stoßen. Benutze Bobs Netz, um den Käfer dort zu fangen, gehe anschließend nach Osten, dann nach Süden, um zu dem Missionarscamp zu gelangen. Im Camp unterhältst du dich mit Mary Lou und tauscht den Metallordner von Sparky gegen ihr Englisch-Pygmy-Wörterbuch ein. Jetzt gehst du zurück zu Bobs Laden, wo du dank des Wörterbuchs nun mit den Einheimischen sprechen kannst.





Sprich mit Naomi im Laden und gib ihr dann das Parfüm. Sie wird hocherfreut sein, bei ihrem Date mit Bob am Abend duften zu können. Für das Parfüm erhältst du von Naomi deren Haarschere, die sich später als nützlich erweisen wird. Verlasse den Laden und sprich draußen mit der Wunderheilerin. Jetzt kannst du sie verstehen, da du das Wörterbuch hast. Du findest heraus, daß die Wunderheilerin Ausschläge kurieren kann (denkst du noch an die beiden Forscher im Dschungel?), aber dazu braucht sie drei Zutaten. Sie braucht Faultierhaar, das man im Dschungel neben der Holzbrücke findet. Milch von einem heiligen Ort gibt´s in der Kokosnuß, die du eingesammelt hast. Du mußt das Messer an der Kokosnuß anwenden, um an die Milch zu kommen. Außerdem braucht die Heilerin ein besonderes Summen, gib ihr also den Staubsauger, in dem sich die Wespen befinden.

Nun brauchst du das Faultierhaar, gehe also zurück zum Gipfel und dann zur Floda-Fabrik. Vor dem Gebäude ist ein Blumenbeet, aus dem du eine Blume pflückst. Dann gehst du über den Gipfel in den Dschungel. Das Faultier hängt von einer Kletterpflanze über dem Abgrund mit der Holzbrücke.

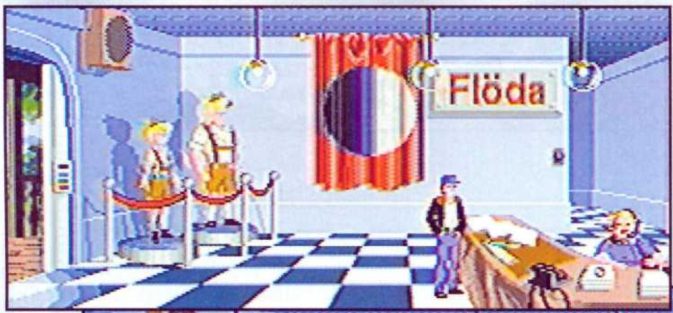


Benutze die Blume am Faultier, und es wird langsam herabkriechen, so daß du ihm mit der Schere ein paar Haare abschneiden kannst. Nun eilst du zurück zu Bobs Laden und gibst der Wunderheilerin die Haare.





Mit dem Heilmittel für Ausschläge begibst du dich wieder in den Dschungel, wo Bud und Skip immer noch an der gleichen Stelle herumstehen. Gib ihnen die Arznei, und du bekommst dafür eine Menge Bargeld. Dieses kannst du in Bobs Laden dazu benutzen, um die Schallplatte in dem Regal zu erstehen. Gehe also zurück zu Bobs Laden. Nach dem Schallplattenkauf begibst du dich zur Floda-Fabrik, da sich hier der einzige Plattenspieler im gesamten Amazonasgebiet befindet.

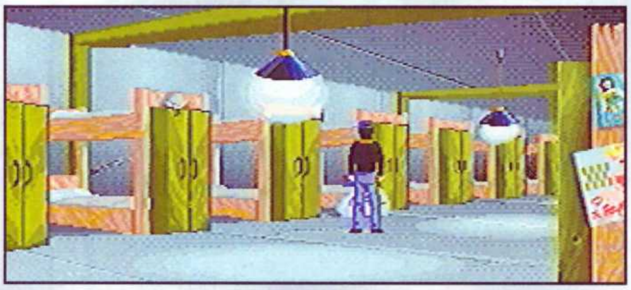


Betrete das Gebäude und gehe hinüber zur Rezeption und sprich mit der nicht gerade freundlichen Empfangsdame. Alles was du sagst, wird sie in Rage bringen, sprich also mit ihr, bis sie dich fragt, wer du bist. Dann antwortest du ihr, du wärst der Ausräucherer. Clever wie sie ist, wird sie dir glauben und dir den Zutritt zum Gebäude gewähren. Sie rät dir, nicht in die Bibliothek zu gehen - ziemlich dumm von ihr, oder? Bevor du also zur Bibliothek gehst, die oben durch den Nord-Korridor zu erreichen ist, gehst du Richtung Osten in die Küche.

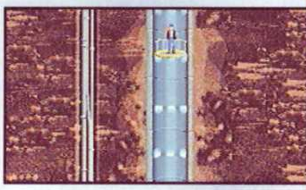


Die Küche ist ein komplettes Chaos. Die Floda-Mitarbeiter sind nicht gerade nette Zeitgenossen. Trotzdem fragst du den Koch, was er macht, und er verrät dir, daß er ein Mahl für Doktor Ironstein bereitet, der zufälligerweise sehr empfindliche Zähne hat, was den Koch immer wieder vor große Probleme stellt. An dieser Stelle betrittst du die Szene. Gib dem Koch die Banane, für die er sehr dankbar ist, bevor er davonstürmt, um sie dem Doktor zu bringen. Nun hast du die Gelegenheit, die Küche zu inspizieren. Du solltest dich zunächst auf die Käsestückchen neben dem Waschbecken stürzen und eine Handvoll davon einsammeln. Nun gehst du zu dem Arbeitsplatz gegenüber und nimmst eine Dose Hundefutter.





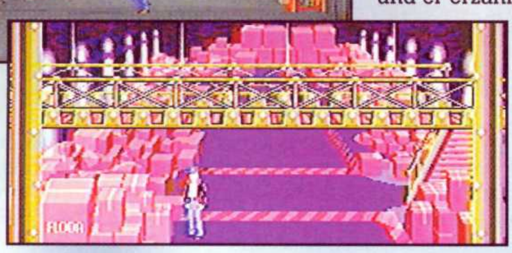
Gehe weiter nach Osten, und du kommst in den Schlafraum. Bewege dich geradewegs auf den Postsack auf dem Boden zu und öffne ihn, um einen Brief zu finden, den du mitnehmen solltest. Begib dich nun zu dem Spind und nehme das Quietsch-Spielzeug aus dem obersten Fach. Joe hat in letzter Zeit eine enorme kriminelle Energie entwickelt, aber alles dient dem Kampf des Guten gegen das Böse. Verlasse den Schlafraum und gehe zurück zur Rezeption. Von dort aus begibst du dich zur Bücherei, in der zufälligerweise ein Plattenspieler steht. Schau dir die Bücher im Regal an, und du stellst fest, daß alle bis auf eines vom Verstecken von Personen und Sachen handeln.





Gehe hinüber zur Couch, unter der du etwas Geld findest. Dann gehst du zum Plattenspieler und benutzt die Schallplatte damit. Daraufhin erscheint ein geheimer Aufzug, der dich tief in das Erdinnere führt, tief in Doktor Ironsteins geheime unterirdische Basis. Ab hier wird es ungemütlich.





Gehe durch die erste Tür, die du siehst, und dann die Treppe hinunter ins Lager. Durchsuche die Schachteln, bis du einen Dosenöffner findest. Dann begibst du dich zurück in den Korridor. Gehe weiter, bis du zur ersten Wache kommst, die zwei Türen im Auge behält. Sprich mit ihm, und er erzählt dir von der Prinzessin und daß sein Name Gefreiter John ist. Es stellt sich heraus, daß der Brief, den du an dich genommen hast, an ihn adressiert ist. Gib ihm also den Brief und beobachte, wie er zu weinen beginnt, da das Schreiben von seiner Freundin kommt und besagt, daß die Beziehung zu Ende ist. Gehe weiter, um die beiden Räume zu inspizieren.

Im ersten Raum steht ein Tisch und ein Aktenschrank, begib dich also zum Tisch und lies die Nachrichten durch. Merke sie dir gut, denn sie könnten sich später als nützlich erweisen. Der Schrank ist verschlossen, aber man sollte sich für später merken, daß sich dahinter ein Safe befindet. Der nächste Raum sieht aus wie der Wachraum, da an der Wand ein Dienstplan hängt.. Merke dir, daß Klunk Franks Büro bewacht und Henry sich bei Colonel Jackson zum Küchendienst melden soll. Nun gehst du den Korridor weiter entlang, bis du auf Klunk triffst.







Spreche mit Klunk, und du findest heraus, daß es sich bei ihm um einen Supersoldaten handelt, der ein besonderes Krafttraining absolviert hat. Das macht ihn jedoch nicht intelligenter. Du kommst an Klunk nicht vorbei, weshalb du den Korridor weiter entlanggehen solltest. Schicke Joe durch die nächste Tür, und du triffst auf Henry, der wie alle anderen Wachen sehr passiv und dumm ist. Sprich mit ihm und erzähle ihm vom Küchendienst. Zuerst wird er dir nicht glauben, aber wenn du ihm sagst, daß er sich bei Colonel Jackson melden soll, verschwindet er wie der Blitz. Dr. Ironstein hätte ein paar Wachen mit gesundem Menschenverstand einstellen sollen, da die seinigen sich so leicht austricksen lassen.





An diesem Punkt wechselt der Schauplatz der Handlung zum Laboratorium, wo du den Doktor mit seinem Gehilfen Anderson sprechen siehst. Erinnerst du dich an ihn? Der nette Kerl, der dir so viel Schwierigkeiten gemacht hat. Der Doktor bittet ihn, in das Nebeltal zu gehen. Mitten in der Unterhaltung entscheidet sich die Dino-Ratte in dem Labyrinth, zum Läufer zu werden. Vielleicht treffen wir sie später noch einmal.

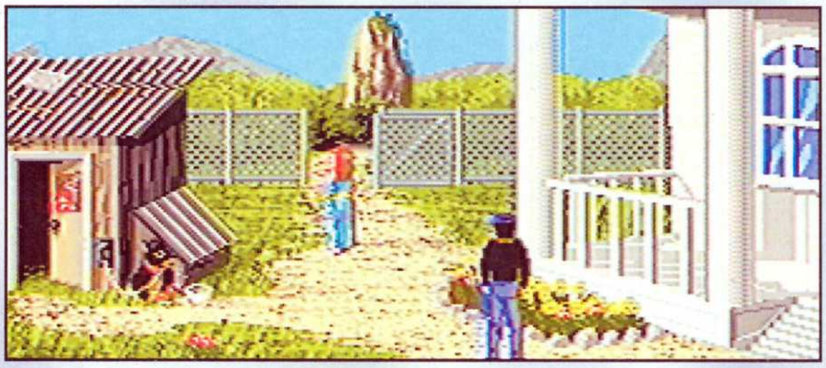


Zurück zu Joe und Henry, der zu seinem Küchendienst eilt. Nun kannst du den Raum betreten, den er bewachte. Das einzig Interessante hier ist das Buch auf dem Tisch. Du stellst fest, daß es eingeklemmt ist, also benutzt du das Messer. Jetzt bist du unheimlich stolz, weil du den Schlüssel zu der Zelle hast, in der die Prinzessin gefangen gehalten wird. Gehe zurück in den Korridor und benutze die Stufen zum Laboratorium. Durchquere das Labor und gehe auf der anderen Seite die Stufen zu der Zelle mit der Prinzessin hinauf. Sprich mit ihr eine Weile, und sie wird sich bald in Joe verlieben. Öffne die Zellentür und befreie die Prinzessin. Nun mußt du sie aus dem Floda-Gebäude hinausbringen.





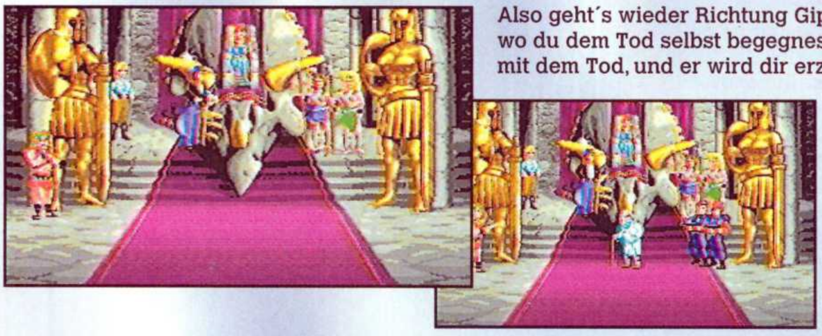
Gehe zur Rezeption, und du stellst fest, daß der Durchgang nun von einer großen Metalltür mit einer elektronischen Schalttafel daneben versperrt ist. Die Alarmsirenen heulen auf und die Zeit wird knapp. Nimm also den Bleistift vom Schreibtisch und benutze die Mannequins, um dich vor den Wachen zu verstecken. Die erste Wache verschwindet, indem sie den Passiercode auf der Schalttafel eingibt. Du findest heraus, daß sich Azura an die Sequenz erinnern kann. Nun begibst du dich zur Tür Richtung Freiheit.



Die Prinzessin wird sich auf den Weg zur Amazonenfestung machen, während du dich in der Hütte umsehen solltest. Das Quietsch-Spielzeug gibst du dem Wachhund und betrittst die Hütte. Das einzig Interessante ist eine Geheimbox, die man noch nicht öffnen kann. Verlasse also die Hütte und begib dich zur Amazonenfestung, wo du zu Recht mit großem Hallo empfangen wirst. Die Amazonen sind dir sehr dankbar und geben Joe ein Geschenk. Das Tyranno-Horn klingt wie ein Tyrannosaurus Rex, wenn man hineinbläst. Bevor Joe jedoch mit den Augen zwinkern kann, kommt schon der Doktor mit seinen Schergen.

Sie scheinen Joe verfolgt zu haben und fordern nun, daß Joe sich auf die Faultier-Insel begibt, um den Kristallschädel zu finden oder die Konsequenzen zu tragen. Diese bestehen darin, daß sich der ganze Amazonenstamm in Dino-Frauen verwandelt, und wer will das schon? Joe beschließt also, sich auf den Weg zu machen. Der Doktor schickt dich hin, weil er dachte, daß es beinahe unmöglich hätte sein müssen, seine Wachen zu passieren. Er weiß nicht, daß seine Security-Leute absolut dämlich waren.





Also geht´s wieder Richtung Gipfel, dann runter zum Landesteg, wo du dem Tod selbst begegnest, der dort gerade angelt. Sprich mit dem Tod, und er wird dir erzählen, daß er den ganzen Monat über Floda-Männer mit der Fähre befördert hat, aber keiner von ihnen jemals zurückgekommen ist. Unheimlich! Auf jeden Fall bietest du ihm den Käfer, den du vorher eingesammelt hast, als Köder an und fährst dann mit seinem Boot auf die Insel.



Wenn du die Insel erreichst, winkst du dem Tod noch einmal zu und begibst dich dann zum Tempel. Innen siehst du links eine seltsame Statue, und vor dir befindet sich an der Wand eine Ansammlung von leeren Boxen. Gehe durch eine der Türen in den nächsten Raum.



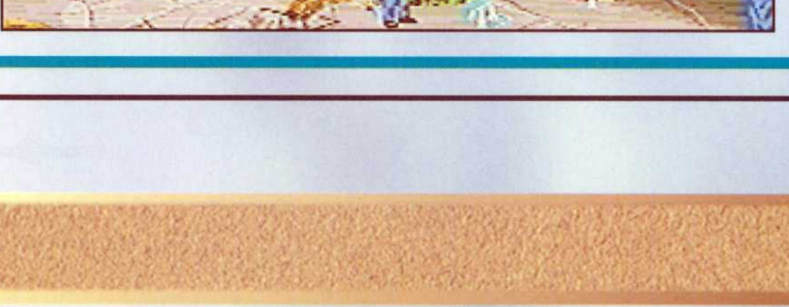
Bei diesen beiden Verbindungsräumen handelt es sich um Gruften, und wenn du versuchst, die Körper zu bewegen, zerfallen sie zu Staub. Dabei bleibt das eine oder andere Körperteil erhalten, das du dann einsammeln kannst. Verschiebe alle Körper in beiden Räumen und sammle alle Körperteile ein. Gehe nun in den ersten Raum des Tempels zurück und lege die Leichenteile in die Einbuchtungen in der Wand. Dir wird ein Armteil übrigbleiben, deshalb gehst du zu der Statue links und plazierst den Arm daran. Und was haben wir da? Einen einarmigen Banditen! Wirf ein paar Münzen in den Schlitz und benutze den Arm. Daraufhin erhältst du Zutritt zu einem Geheimgang. Nimm den Armknochen und begib dich in den Gang. Joe wird nun im Dunkeln in ein Loch stürzen.





Du wirst in einem Schrein landen, und unmittelbar darauf erscheint die Tempelwächterin. Sie stellt dir ein dümmliches Rätsel, bevor sie wieder verschwindet. Nun kannst du dich frei bewegen. Nimm die Tür zur rechten und gehe nach Norden, da die Ostpassage durch Steinschlag versperrt ist. Überquere die Brücke, und du siehst einen Floda-Kerl davonrennen. Im nächsten Raum, den du betrittst, findest du ihn wieder: tot. Außerdem begegnen dir drei Zombie-Frauen, mit denen du dich unterhalten solltest.





Die Zombie-Frauen erzählen dir, daß sie darauf warten, daß ihr Prinz sein Leben nach dem Tod antritt. Auch sie sind recht dumm, denn nach einiger Zeit bringst du sie dazu, den Sarg zu öffnen. Dabei fällt von der Mumie ein Verbandsstück ab, das du aufheben solltest. Nun versuchst du sie noch einmal zu überreden, den Sarg zu öffnen. Das ist vielleicht schwierig, aber nach einiger Zeit hast du sie soweit, und sie werden erstaunt sein, ihren Prinzen nicht mehr im Sarg vorzufinden. Das ärgert die Frauen, und sie lösen sich in Luft auf, um ihren Prinzen zu suchen und ihn kräftig auszuschimpfen.

ALIEN BREED 3D

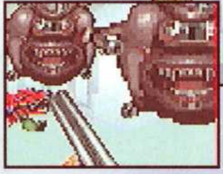


Kurz bevor du endlich das Ende dieses Abenteuers erreicht hast, lehnst du dich hungrig und müde an eine der Tonnen im Korridor. Doch dann, wie aus dem Nichts, fällt der dunkle Schatten eines Aliens auf dich. Sofort greifst du nach deiner Flinte und erledigst das Vieh gerade noch. Wie du siehst, gibt es in diesem Spiel kaum Zeit zur Pause.

LEVEL 11

Level 11 spielt im Verwaltungblock, der aus jeder Menge Flure besteht, die beim durchlaufen sehr gefährlich werden können. Am Start liegen gleich viele Sachen zum Mitnehmen für dich herum. Nimm sie alle und öffne erst dann die Türe. Du wirst dann auch sofort angegriffen. Also sei bereit, um den Alien-Müll zu beseitigen.







Hast du dann alle Aliens erledigt, gehst du durch die erste Türe auf der linken Seite. In diesem Raum wirst du oben an den Treppen von einem schwebenden Alien angegriffen. Aus dieser Position ist das Vieh sehr schwer zu erledigen. Versuche es also die Stufen hinab und hinaus auf den Korridor zu locken. Danach gehst du dann die Treppen hoch, sammelst die Power-Ups ein und gehst durch den Korridor weiter.



Gehe dann bei der ersten Gelegenheit nach links und renne den Gang entlang. Wenn du dann in den nächsten Gang abbiegst, solltest du einige Granaten hineinfeuern, da hier sechs Aliens auf dich warten. Damit solltest du einige erledigen können und schaltest dann auf dein Gewehr oder den Granatenwerfer um, um den Rest zu vernichten.



LEVEL 12

Dieser Level unterscheidet sich ein wenig von den anderen. Er besteht nämlich nur aus einem einzigen Gang, der sich spiralenförmig nach unten windet und in einem großen Raum endet. Du mußt hier bis nach unten laufen, wo du einen Schlüssel findest, mit dem du eine Türe auf halbem Wege öffnen kannst. Zu Beginn solltest du hier sehr vorsichtig sein, da es fast mehr Aliens als Munition gibt. Hebe dir die Medi-Packs am Start noch auf, da du sie später sicher noch gut benötigen kannst. Achte auch auf die Hunde, die dich angreifen. Versuche nicht hindurchzurennen. Statt dessen solltest du langsam rückwärts laufen und auf sie schießen.





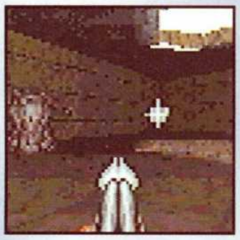
Wenn du dann zu dem Computer-Panel an der Wand kommst, mußt du an den Aliens vorbeirennen, anstatt auf sie zu schießen. Auch hier gibt es zwar viele Medi-Packs, doch solltest du einige aufheben, da du ja den Weg noch einmal zurücklaufen mußt, sobald du den Schlüssel geholt hast. Bist du in dem großen Raum ganz unten, dann bleibe nicht stehen, um zu kämpfen, da du so sehr schnell verlieren würdest. Nimm lieber den Schlüssel und renne wieder zurück nach oben, bis zu der grünen Türe. Dahinter verstecken sich eingie Extrawaffen für dich.

Nun gehst du weiter bis ganz nach oben, wo du den roten Schlüssel aufnimmst. Dann wieder zurück zu dem großen Raum ganz unten. Hier rennst du gerade durch zu der roten Wand und drückst schnell die Spacetaste. Dadurch wird der Aufzug aktiviert, und du solltest, während du auf ihn wartest, alle Aliens, die dich angreifen, vernichten. Am Ende des Aufzuges ist dann der Ausgang.





LEVEL 13


Wie immer mußt du alles, was du im ersten Raum findest, mit dir nehmen. Dann halte dein Gewehr bereit, wenn du die erste Türe öffnest. Im nächsten Raum nimmst du erst einmal alle Gegner, die zu Fuß unterwegs sind, aufs Korn und rennst dann zur Türe, da ein Kampf mit den Robot-Aliens zu gefährlich wäre, es sei denn du hast genug Raketen für deinen Raketenwerfer bei dir. Wenn du die nächste Türe geöffnet hast, mußt du wiederum alle Aliens in diesem Flur erledigen. Bleibe aber mit dem Rücken nicht zu lange an der Türe stehen, da dich die Roboter schon bald von hinten angreifen werden.

Der größte Teil von Level 13 besteht aus Irrgärten von Gängen, in denen es Hunderte von Aliens, Power Ups und Medi-Packs gibt, die du alle mitnehmen mußt. Zuerst gehst du direkt zur Spitze des Korridores und dann nach links. Erledige auch hier wieder alle Hunde-Aliens, bevor sie dich erwischen. Dann folgst du dem Korridor weiter. Du kommst zu einem ziemlich großen Alien mit einem blauen Schwanz. Weiche ihm lieber aus als gegen es zu kämpfen. Am Ende dieser Korridore findest du jede Menge Munition und Power Ups, die du mitnehmen solltest. Dann gehst du zurück zum ersten Korridor.



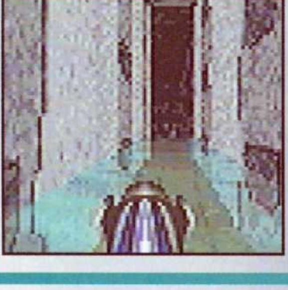
Nimm die erste Abbiegung im ersten Korridor (nahe bei der Türe) und folge dem Gang dann weiter. Wenn du zur letzten Biegung kommst, triffst du auf zwei schwebende Aliens, die du vernichten mußt, um weiterzukommen. Dein Gewehr ist hier die beste Waffe. Auch die Technik mit den seitlichen Schritten hilft dir hier sehr viel. Gehe dann durch die Türe am Ende, nachdem du die Power Ups aufgesammelt hast. Mit dem Aufzug am Ende kommst du weiter. Nun folgt ein Raum voller Aliens. Halte also deine Granaten bereit und lasse einige in alle Richtungen losgehen. Der Ausgang befindet sich in der Wand in diesem Hof.

LEVEL 14




Hast du genügend Energie zu Beginn zur Verfügung, dann lasse auch hier erst einmal die Medi-Packs liegen, da du sie später noch gut gebrauchen kannst. Gehe nach links entlang dem Steg am Ende des Korridors. Gehe durch den ersten Raum, um die Ecke herum und dann in den nächsten Raum an der Wand entlang. Du wirst einen Granatenwerfer und Granaten sowie Munition für deine Pulse-Kanone finden. Benutze nun noch den Schalter an der Wand und verlasse den Raum und laufe dann den Weg zurück, den du gekommen bist.

Du wirst das schwebende Alien, daß dich entlang des Steges angreift, wohl vernichten müssen, da es dich andauernd angreift. Hast du mehr als die Hälfte deiner Energie, dann gehe durch den ersten Korridor an der Wand. Wenn nicht dann gehst du zurück zum Start und hole dir erst ein wenig Energie. Halte dann deinen Granatenwerfer bereit, wenn du den Raum nach dem Korridor betrittst, da sich hier einige wirklich gefährliche Aliengegner befinden. Gehe durch die offene Türe und folge den Räumen, in denen du alle Aliens vernichtest, die dir in die Quere kommen. Im letzten Raum liegt dann der Schlüssel für die rote Türe.



Nun läufst du den Weg zurück, den du gekommen bist. Gehe dann im ersten Raum durch die rote Türe, hinter der sich das Computer-Center befindet. Folge auch hier wieder den Räumen und du kommst in eine Art Abwasseranlage mit Wasser weit und breit. Wenn du dann zum nächsten Raum kommst, mußt du zum Kampf bereit sein, da sich hier dann der nächste Schlüssel befindet.



LEVEL 15





Du bist nahe an deinem Ziel, mußt aber noch besonders vorsichtig sein, da die Gegend hier wohl bald in die Luft fliegt, denn es züngeln viele Flammen aus der Wand. Achte darauf, daß du an ihnen im richtigen Moment vorbeiläufst, da du sonst zu viel Energie verlierst. Zu Beginn gehst du durch den roten Raum und läßt ein paar Granaten los, um die Gegend vor dir zu säubern. Lasse den Medi-Pack erst einmal liegen und laufe den Korridor hinab, bis du zu der Türe links kommst.

Du hast zwei Möglichkeiten, wenn du in den nächsten Raum gehst. Eine ist es, den Granatenwerfer bereit zu haben und das Feuer zu eröffnen, sobald sich die Türe öffnet. Die zweite ist wohl eher etwas feige, aber auch besser. Laufe einfach bis ans Ende des Raumes und weiche jedem Alien aus. Nimm den Schlüssel an dich und renne nach rechts, wo du etwas Munition findest. Dann wieder schnell aus dem Raum heraus. Du wirst wohl so ungefähr die Hälfte deiner Energie verlieren, weswegen du den Weg zurück zu den Medi-Packs laufen solltest.



Nun kannst du durch die grüne Türe in der Nähe des Starts. Halte aber dein Gewehr bereit, da der nächste Raum voll von Gegnern ist. Nimm den Medi-Pack im Durchgang mit und renne dann ins Wasser in der Mitte. Von dort läufst du den Tunnel hinab, an dessen Ende ein sehr starker Alien-Gegner wartet. Vier oder fünf Gewehrschüsse sollten ihn aber beseitigen. Falls du sie brauchst, nimmst du die Medi-Packs mit und gehst in den Teleporter hinein. Wenn du im nächsten Raum wieder erscheinst, dann gehst du nach rechts, weichst den Aliens aus und läufst dann nach links weiter.

LEVEL 16




Nun haben wir es wirklich fast geschafft. Doch dieser Level ist nochmal verdammt schwer. Deswegen liegen auch jede Menge Waffen und Munition am Start herum. Gehst du dann los, so wirst du vier Medi-Packs sehen, die du dir allerdings auch wieder für später aufheben solltest, denn du wirst sie sicher benötigen.

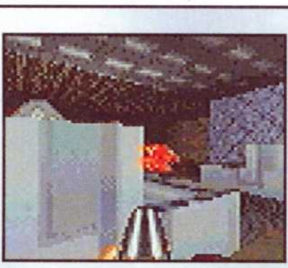
Trete dann ins Freie hinaus und lasse gleich ein paar Granaten los, denn hier sind wieder viele Aliens, und du solltest lieber gleich kämpfen, als diese erst einmal zu zählen. Versuche von deiner Position aus so viele wie möglich zu erledigen und gehe dann weiter nach rechts, wo noch einige mehr vernichten mußt. Es gibt in dieser Gegend zum Glück viele Medi-Packs, die du, falls Bedarf besteht, auch benutzen solltest. Am besten erledigst du die monströsen Aliens mit deiner Plasma-Waffe. Du brauchst für jedes Monster sechs Schüsse, weswegen du seitlich weglaufen solltest, falls diese auf dich schießen.



Am Ende dieses Abschnittes befindet sich ein Aufzug, den du allerdings erst betreten solltest, wenn du die meisten Aliens in diesem Gebiet erledigt hast. Oben wirst du dann den blauen Schlüssel finden. Nun mußt du wieder nach unten und auf die andere Seite des offenen Gebietes laufen. Hier befindet sich jedoch ein äußerst gefährliches rotes Alien, das du unbedingt vernichten mußt. Es wird dich angreifen, sobald es dich bemerkt hat. Halte also deinen Granatenwerfer gleich bereit. Du darfst dich nach Möglichkeit nicht ein einziges Mal treffen lassen und besser andauernd in Bewegung bleiben und aus der Deckung heraus auf das Monster schießen. Die Türe für den blauen Schlüssel findest du auf der rechten Seite. Sie ist der Weg in die Freiheit.



GENERAL TIPS



Bist du in einem Raum voller Aliens, dann solltest du erst nach Deckung suchen, bevor du angreifst. Am besten steht man mit dem Rücken zur Wand, so daß man nicht von hinten angegriffen werden kann und sich auch nicht in einer Ecke eingeschlossen befindet. Rücken die Aliens zu schnell vor, so sucht man sich am besten schnell eine neue Stelle für die Deckung. Findest du keinen geeigneten Platz an der Wand, so suchst du am besten nach einigen Kisten oder einer Plattform, über die du hinwegschießen kannst. Nutze zudem die Funktion, mit der du die Gegend hinter dir checken kannst, damit dich niemand von hinten angreifen kann.



In diesen späteren Levels wird es doch ziemlich schwer für dich. Die Aliens bewegen sich schneller, auch ihre Bewegungen sind gefährlicher und sie sind schwerer zu treffen. Zudem sind auch noch viel mehr Aliens unterwegs, und du mußt deine Taktik in jedem Falle ändern, um es überhaupt bis zum Ende zu schaffen. In einigen der früheren Levels konnte man einfach auf die Aliens zu laufen, um an sein Ziel zu kommen. Doch nun würde dies nur schlimme Folgen für einen haben. Du mußt die Levels mit mehr Taktik durchspielen und darfst auf keinen Fall gnadenlos auf den Gegner zustürmen.



Wie bereits erwähnt, muß man die Levels nun mit etwas mehr Methode angehen. Wenn du zum Beispiel quer durch einen Raum voll von Aliens gehen mußt, dann solltest du diesen Weg in Abschnitte unterteilen und die unterschiedlichen Aliens erledigen. Versuche deinen Weg genau zu planen und suche dir bereits vorausschauend die richtige Deckung hinter Wänden oder Pfosten.



Auch die Munition wird in diesen Levels noch sehr wichtig für dich sein. Vorher konnte man noch ohne Probleme ein paar Schuß verschwenden, aber nun muß alles genau getimet werden, da jeder Schuß zählt. Achte auch darauf, daß du für die jeweilige Situation die beste Waffe benutzt, die du hast, um deine Munition effektiv zu nutzen. Das Gewehr ist zum Beispiel nur für kurze Distanzen, die Plasma-Waffe am besten für weite Entfernungen. Die Granaten und der Raketenwerfer sind am besten geeignet, um große Gruppen von Aliens zu vernichten. Vor allen Dingen natürlich, wenn diese unterhalb von dir umherlaufen.



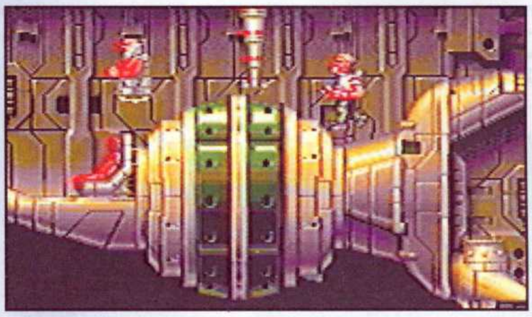


Die Angriffsarten der diversen Alien sind sehr unterschiedlich, und du mußt dich auf alle einstellen und sie erlernen. Die hundeartigen Aliens laufen im Zick-Zack-Kurs auf dich zu. Du solltest dabei aber nicht unbedingt mit deiner Waffe den Weg mitverfolgen, sondern lieber ruhig stehenbleiben und immer schießen, wenn sie deine Schußbahn kreuzen. Diese Art Aliens greift auch in ganzen Rudeln an und kommt auch ab und zu von hinten heran. Die Alien-Soldaten kommen, im Gegensatz zum Zick-Zack-Lauf der Hunde, in langen Reihen an. Deswegen mußt du sie mit deiner Waffe gleich verfolgen. Wenn du einem Alien-Roboter gegenüberstehst, so ist es möglich, ganz nahe heranzugehen und ihn so zu erledigen. Dieses Alien schießt nämlich nur aus den Händen heraus, und die können dich nicht erwischen, da du viel zu nahe vor ihm stehst. Achte aber darauf, daß es, wenn es explodiert, noch einige kleinen fliegenden Augen hinterläßt, die du auch noch erledigen mußt.



EXILE

Wenn du auf der Suche nach einem komplexen Adventure bist, brauchst du nicht weiter zu suchen, denn es gibt Exile von Audiogenic für das CD 32. Lies also weiter, wenn du dir ein paar Hinweise und Tips holen willst, die dem Spiel Exile das gewisse Etwas verleihen.





Bevor du in Exile auf einen grünen Zweig kommen kannst, mußt du dich mit der komplizierten Steuerung vertraut machen. Da dieses Spiel ursprünglich für einen Amiga mit Tastatur designt worden ist, galt es, alle Tastaturbefehle auf das bescheidene CD 32-Joypad zu packen. Man findet sie alle im Handbuch, aber das reicht nicht aus. Man muß sie üben, damit man sie in brenzligen Situationen immer sofort parat hat.



Die meisten Kreaturen auf dem Planeten haben wirklich ärgerliche Bewegungsabläufe, besonders die Vögel. Sie stürzen sich immer sofort auf dich, wenn sie dich sehen, aber nicht alle ziehen dir dabei auch Energie ab. Am besten lenkt man sie von dem Bereich ab, auf den man sich konzentrieren will und teleportiert sich dann wieder dorthin zurück. Sie kommen vielleicht zurück, aber du hast genug Zeit, um vorher deine Aufgabe zu erledigen.





Dein ganzes Abenteuer besteht darin, immer das richtige Werkzeug für die gerade anstehende Aufgabe zu finden. Einige Dinge, die du einsammeln mußt, sind offensichtlich und leicht zu finden, aber bei anderen kann es sehr viel Mühe kosten. Du brauchst viel Übung beim Aufheben der Objekte, da du in den Räumen, in denen du sie findest, schnell sein mußt. Wenn du z. B. in einen Raum mit Killerwespen gehst, um dort etwas einzusammeln, darfst du keine Zeit verlieren. Stürze einfach hinein, den Pick Up-Button im Anschlag, laufe über das einzusammelnde Objekt und eile wieder hinaus. Es lohnt sich nicht, die Wespen zu bekämpfen, da du dabei all deine Energie verlierst.



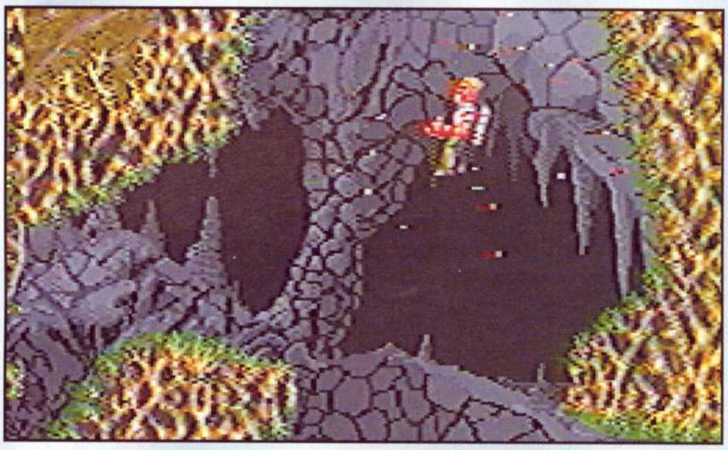
Türen und Luken können dir sehr große Probleme bereiten, da sich die Vorrichtung zum Öffnen oft nicht direkt neben der Tür befindet. Manchmal mußt du nach dem Schalter oder Schließmechanismus suchen, aber zuweilen läßt sich eine Tür auch mit einer Granate in die Luft jagen. Du wirst im Lauf des Spiels lernen, welche Türen gesprengt werden können und welche stark genug sind, um einer Explosion standzuhalten. Achte darauf, daß du vor der Explosion in Deckung gehst.



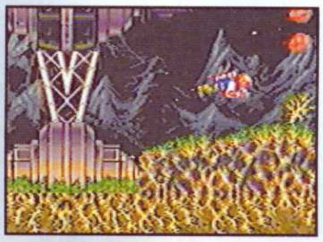
Auf dem Planeten sind Teleporter verteilt, die du unabhängig von deinem eigenen Transporter nutzen kannst. Du weißt nicht, wo du landen wirst, wenn du einen Teleporter das erste Mal benutzt. Sei also vorsichtig, denn du könntest an einem gefährlichen Ort oder aber auch in einem sehr wichtigen Gebiet landen.



Mit den Waffen kann man in Exile auch Dinge herumbewegen oder die Bösewichte abschießen. Es gibt vier verschiedene Guns zum Einsammeln, die unterschiedlich viel Schaden anrichten und verschieden viel Energie verbrauchen. Der PX312-Blaster verbraucht die meiste Energie, ist aber auch die effektivste Waffe weit und breit. Wenn du sie findest, solltest du sie nur in extrem brenzligen Situationen einsetzen. Wenn du ein Objekt bewegen mußt, kannst du dazu deine Waffe einsetzen, indem du auf das Objekt schießt. Du kannst Dinge in alle Richtungen bewegen, sogar in die Luft, da sich das Objekt normalerweise etwas vom Boden erhebt, um die Reibung zu reduzieren.



Auf dem Spielfeld ist eine Reihe von Kanonenstellungen verteilt, die dir ganz schön die Hölle heiß machen können. Sie decken meistens einen bestimmten Bereich ab, den du passieren mußt. Am besten nähert man sich ihnen von hinten, so daß sie einen möglichst spät wahrnehmen. Du mußt ein Versteck finden, wenn du dich unter die Kanone fallen läßt, denn sie feuert auf dich, während du fällst.



Vielleicht hast du bemerkt, daß es auf dem Planeten ganz bestimmte atmosphärische und meteorologische Bedingungen gibt. Am gefährlichsten sind die Meteoriten-Attacken. Wenn du damit konfrontiert wirst, solltest du sofort Deckung suchen, und wenn du keine findest, benutzt du deinen persönlichen Transporter. Einige Löcher im Boden werden vom Luftzug blockiert, der aus ihnen entweicht. Normalerweise gibt es keine Möglichkeit, in diese Schäfte hineinzugelangen, man muß sich also einen anderen Weg suchen.



Wenn du den natürlichen Einwohnern des Planeten begegnest, kannst du es mit Handel versuchen, um herauszufinden, ob du von ihnen irgend etwas Wertvolleres bekommen kannst. Achte auch auf die Pilze, die sie nach dir werfen, denn sie sorgen dafür, daß dein Jetpack nicht mehr richtig funktioniert. Man kann einen Pilzprotektor finden, halte also die Augen offen.

SUPER TENNIS CHAMPS



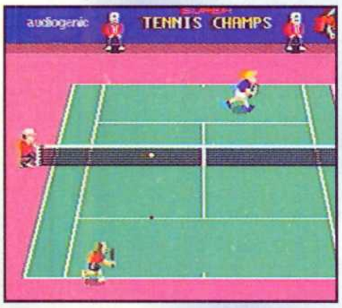
Boris Becker, Pete Sampras und André Agassi kommen endlich mit Super Tennis Champs für euch daheim auf den Amiga-Monitor. Ihr könnt endlich das absolut realistischste Tennisspiel weit und breit für unsere gute alte Freundin spielen. Aber egal wie, lest einfach weiter, und ihr erfahrt einige gute Tips, mit denen ihr so gut wie unsere Tennishelden werden könnt.

EINZEL





Was du bei einem Spiel gegen den Computer zuallererst beachten mußt, ist die Tatsache, daß der Computergegner sehr gut spielt und dich garantiert in Grund und Boden spielt, wenn du das Spiel noch nicht so gut beherrschst. Es sieht außerdem so aus, als könnte der Computer schneller übers Feld laufen und als könnte er jeden Ball zurückschlagen. Dies bedeutet, daß du deine Bälle in verschiedenen, oft scharfen Winkeln spielen mußt, ohne sie dabei ins Aus zu schlagen. Übe diese Cross-Schläge ein und achte dabei auf die Returns, da du dich meist auf einer Seite des Feldes befindest. Nach einem Schlag solltest du in die Mitte des Feldes laufen, um für den Return in beide Richtungen bereit zu sein.



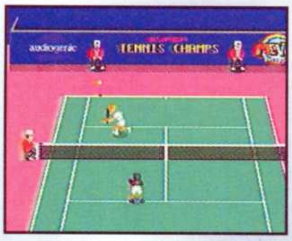


Viele Einzelspiele werden von der Grundlinie aus gespielt. Diese Spielweise besteht dann meistens aus langen Schüssen von Ecke zu Ecke. Hierbei mußt du den Gegner überlisten und in eine andere Richtung schlagen, so daß dieser den Ball nicht erreichen kann. Am besten macht man dies, indem man den Ball in so einem Winkel schlägt, daß dieser knapp hinter dem Netz herunterkommt. So wird der Spieler, der an der Grundlinie steht, den Ball nicht erwischen können. Sollte solch ein Ball auf dich zukommen, dann versuche ihn am besten gerade anzugehen und noch bevor er den Boden das erste Mal berührt hat, zu schlagen. Wartest du nämlich bis nach dem ersten Auftreffen, so erwischst du den Ball meistens nicht mehr.

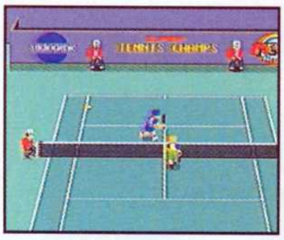




Manchmal ist es auch sinnvoll, sich näher an das Netz hinzubewegen. Dies setzt den Gegner unter Druck, und es kann sein, daß er so zu Fehlern hingerissen wird. Außerdem ist es für den Gegner dann schwerer, den Ball zurückzuschlagen, da er weniger Zeit zum Überlegen hat. Am Netz kann man auch jede Menge gute Schläge landen, vorausgesetzt man führt diese korrekt aus. Ist der Gegner an der Grundlinie, so solltest du so sanft wie möglich zurückspielen, so daß der Gegner ans Netz laufen muß. Und weil der Gegner dann auf den Ball zurennt, wird sein Schlag auch meistens in deine Richtung gehen, und du kannst hart oder mit einem Lob zurückschlagen und einen sicheren Punkt machen. Als Alternative kannst du den Ball dann auch in einem scharfen Winkel an dem Netz entlang spielen und für den Gegner unerreichbar machen. Dies ist nicht so einfach, wenn du aber dem Schuß keine übermäßige Kraft mitgibst (nicht nach oben drücken), dann sollte dies schon bald gelingen. Steht der Gegner an der Grundlinie und du am Netz, so kannst du auch in eine der beiden Ecken des Feldes spielen. Dadurch, daß der Ball eine viel kürzere Strecke zurücklegen muß, hat der Gegner meist kaum eine Chance, ihn zu erwischen. Für diesen Schlag solltest du recht viel Kraft verwenden und einen Top Spin schlagen.



Es kann dir natürlich auch passieren, daß der Gegner, während du am Netz stehst, auch noch ans Netz gelaufen kommt und ihr ganz nahe beieinander in einen Schlagabtausch verwickelt werdet. Dies kann ganz schön hektisch werden. Du hast hier ebenfalls verschiedene Möglichkeiten. Entscheidest du dich, am Netz zu bleiben und dem Gegner ins Auge zu schauen, so darfst du deine Schläge niemals gerade auf den anderen Mann zuspielen. Du kannst auch versuchen, dich langsam ein wenig zum Rand vom Gegner wegzuarbeiten. Laufe dabei aber nicht zu weit, da dieser dann den Ball einfach geradeaus ins leere Feld spielt, was du beim nächsten Schlag eigentlich selber machen wolltest. Eine weitere Möglichkeit ist es, sich langsam zurück bis etwa hinter die Service-Boxen zu bewegen. So kannst du die meisten Schläge erwischen und hast mehr Zeit, sie anzunehmen. Von hier aus kannst du ebenfalls gute Schläge plazieren. Am besten ist hier ein Lob (hoher Ball über den Spieler), vor allen Dingen wenn du ihn in einer der Ecken plazieren kannst. Ein leichter Top Spin-Schlag ist auch sehr gut, wenn der Gegner in der Mitte steht und man den Schlag seitlich von ihm anbringt. Da er zu nahe am Netz ist, kann er den Ball so meistens nicht erwischen.



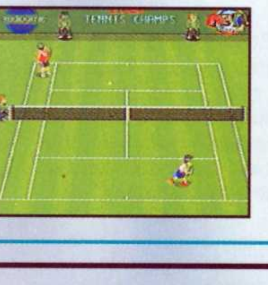
Bei Super Tennis Champs kann man auf zwei verschiedene Arten aufschlagen: im Easy-Modus und im Pro-Modus. Da du beim Easy-Modus einfach nur mit dem Fadenkreuz zielen und dann Feuer drücken mußt, wollen wir uns damit gar nicht länger befassen. Der Profi-Modus ist da schon schwieriger. Zunächst solltest du nie mit voller Kraft schlagen, da der Ball sonst ins Aus geht. Achte darauf, wo der Gegner gerade steht, und positioniere dich entsprechend dazu. Steht er nahe an der mittleren Linie, dann stellst du dich am besten nahe an die Seitenlinie und schlägst den Aufschlag quer übers Feld. Dies funktioniert natürlich genau umgekehrt, wenn der Gegner weit außen steht. Möchtest du sehr kräftig aufschlagen, dann solltest du den Ball erst sehr spät treffen, wenn er von deinem Wurf wieder herunterkommt. Dies hilf dir dabei, den Schlag kurz und hart zu machen, du kannst dabei aber auch recht leicht ins Netz schlagen. Deswegen mußt du diesen Moment ganz genau abpassen. Wenn du den Aufschlag annehmen mußt, dann solltest du dich ebenfalls anhand der Position des Gegners richtig postieren. Du weißt zwar niemals ganz genau, wohin der Aufschlag gehen wird, wenn du dich jedoch richtig stellst, so hast du natürlich eine größere Chance, den Aufschlag zu erwischen. Der beste Return für einen Aufschlag ist der Slice, weil dieser dir genügend Zeit bringt, um dich für den eigentlichen Schlagabtausch zu positionieren. Spielst du den Slice sogar noch quer übers Spielfeld, so kann es sogar sein, daß der Gegner den Ball gar nicht mehr erwischen kann.





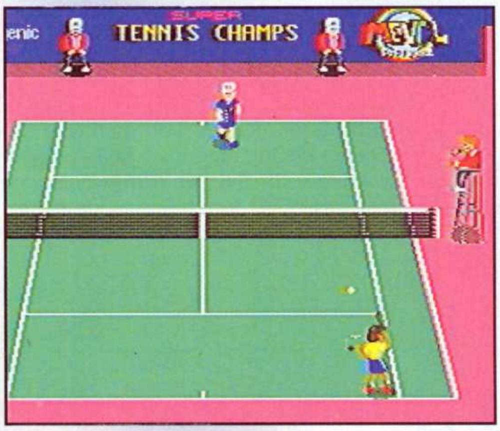


Eine Menge Punkte kann man mit seinem Schlag nach dem Aufschlag gewinnen. Die Serve and Volley-Technik wird von echten Tennisprofis sehr gerne genutzt und wurde auch in Tennis Champs gut umgesetzt. Nachdem der Gegner deinen Aufschlag zurückgebracht hat, bekommst du das Spiel so recht gut unter Kontrolle und kannst dich richtig stellen. So kannst du zum Beispiel zum Netz rennen und den Ball schon schlagen, bevor er noch das erste Mal aufgetroffen ist. Du kannst natürlich auch versuchen, von der Grundlinie aus einen Schlagabtausch mit dem Gegner zu starten und den Ball dann in verschiedenen Winkeln über den Platz dreschen. Doch hast du so durch deinen Aufschlag keinerlei Vorteil herausgeholt.





Man kann die unterschiedlichsten Schläge spielen, indem man die Joystickbewegung und den Feuerbutton verschieden kombiniert. Um zum Beispiel einen Lob zu spielen, muß man den zweiten Feuerknopf zweimal drücken. Dazu muß man natürlich den ersten Druck ein wenig eher ausführen als normal, da man ja noch den zweiten machen will. Diese verschiedenen Shots muß man zum richtigen Zeitpunkt einsetzen. Benutze den Top Spin nur, wenn du weit hinten im Feld bist, da dieser Schlag, wenn du zu nahe am Netz stehst, ins Aus gehen würde. Der Slice darf ebenfalls nur weiter hinten im Feld benutzt werden, da auch er recht weit fliegt. Er ist zudem sehr sinnvoll, da er für den Gegner schwer zu erreichen ist, wenn dieser zu nahe am Auftreffpunkt des Balles steht. Den Lob nimmt man wirklich nur dann, wenn der Gegner nahe am Netz steht. Denke auch immer daran, mit einem harten Schlag zu kontern, wenn man dir einen Lob zuspielt.





Die Kraft, mit der du einen Schlag ausführst, ist ebenfalls sehr wichtig für den Erfolg. Ziele nicht einfach nur nach links oder rechts, wenn du den Ball auch der Länge nach spielen kannst, indem du den Stick nach unten oder oben drückst. Steht der Gegner auf der Grundlinie, so kannst du dadurch den Ball so spielen, daß er genau bei ihm aufkommt und er ihn so nur schwer spielen kann. Schlägst du den Ball quer übers Feld, so ist es besser, ihn in der Mitte des Feldes zu plazieren, als ihn bis zur Grundlinie zu spielen. Auch kann es dir oft passieren, daß du ins Netz oder ins Aus schlägst, falls du deine Schlagkraft nicht richtig dosierst. Also sei vorsichtig dabei!

Auf den vorhergehenden Seiten haben wir uns mit wichtigen Situationen im Spiel befaßt. Diese Situationen kommen natürlich nicht immer alle vor, und du solltest erst einmal grundsätzlich zu spielen lernen und dich dann mit den Spezialfällen befassen. Beim Schlagabtausch solltest du niemals dem Ball oder dem gegnerischen Spieler zu früh folgen, da du sonst ganz leicht ausgetrickst werden kannst und in die falsche Richtung läufst. Postiere dich dort, wo du glaubst, daß der Ball hingehen kann, und versuche dabei, nach beiden Seiten gleich viel Platz zu lassen, um nicht quer über den Platz rennen zu müssen. Einige Spiele führen auch über Schläge an der Seitenlinie entlang. Hier kannst du dann oft quer über das Feld schlagen, während der Gegner dir gerade gegenübersteht und so keine Chance hat. Wenn er den Ball doch noch erwischt, so wird er ihn vermutlich gerade entlang des Feldes und weit weg von dir spielen. Du mußt also schnell auf die andere Spielfeldseite hinüberrennen. Erwischst du den Ball, schlägst du ihn wieder quer in die andere Ecke des Feldes. Dies setzt sich einige Zeit fort, und du kannst den Ball irgendwann gerade anstatt quer spielen, da der Gegner sich schon wieder auf die andere Seite aufgemacht hat. Ein sicherer Punktgewinn für dich.



DOPPEL

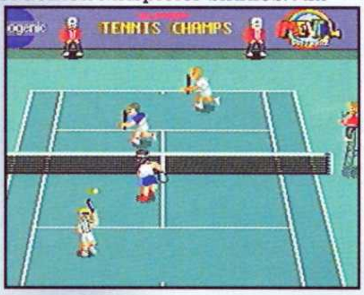




Ein Doppelspiel ist ein total anderes Match, da hier die meisten Schläge nicht von der Grundlinie ausgehen. Die meisten Bälle sind schnell, kurz, und das Ganze wird recht schnell hektisch. Achte darauf, daß du immer wachsam bleibst und den Ball beobachtest, auch wenn sich das Spiel im Moment nur zwischen deinem Teampartner und den Gegnern abspielt. Glaube nicht, daß du nicht mitspielen darfst oder kannst. Postiere dich immer so, daß du den Ball erwischen kannst, sobald sich die Spielsituation ändert. Sollte dein Partner zum Beispiel am Netz stehen, so müßtest du dich weiter hinter ihm aufstellen, um alle Bälle zu erwischen, die über ihn hinübergespielt werden. Am besten bleibt man andauernd hinter seinem Teampartner in Bewegung, da du keine Zeit zum Reagieren hast, falls ein Schlag an ihm vorbeigeht.

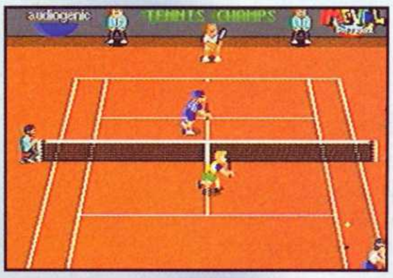


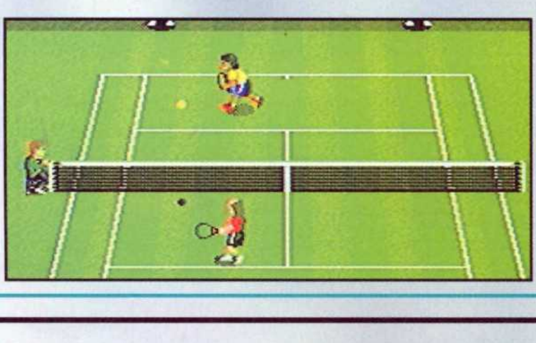
Versuche auch immer richtig im Feld zu stehen, da du sonst dem Gegner ein weit offenes Stück vom Feld überläßt, in dem er seinen Ball plazieren kann. Spielst du dein Doppel mit einem zweiten menschlichen Spieler, so müssen dann beide rennen, um den Ball noch zu erkämpfen. Dadurch verlierst du eigenlich nur das ganze Match und ärgerst deinen Mitspieler sinnlos. Am besten bleiben beide Spieler auf einer Seite der Mittellinie stehen. Dazu sollte man die Positionen noch so verteilen, daß einer weiter hinten und einer näher am Netz steht. Sollte also der Gegner am Netz angreifen, bist du für alle Fälle vorbereitet. Die meisten Spielzüge eines Einzelspieles funktionieren auch im Doppel, sind hier aber nicht immer so erfolgreich, da die Gegner zu zweit leichter an den Ball kommen. Du mußt also auf Zwischenräume zwischen den beiden Spielern achten und den Ball möglichst dort hindurchspielen.





Wie schon vorher erwähnt, kann das Netzspiel bei einem Doppel sehr schnell und hektisch werden. Deine Reaktionen müssen also super sein, um ein Match oder gar ein Turnier zu gewinnen. Der Smash ist hier einer der wichtigsten Schläge. Denn man kann meist nur mit so einem kräftigen Schlag die Verteidigung der Gegner durchbrechen. Solltest du in einem Grundlinienspiel den Ball einfach nur zurück zur anderen Grundlinie schlagen, so würde dies noch ewig so weitergehen. Versuche lieber, den Ball knapp hinter dem Netz abtropfen zu lassen. Sollten die Gegner den Ball zurückbringen, so werden sie jedoch mit Sicherheit eine große Lücke für dich offenlassen, wo du deinen nächsten Schlag hinplazieren kannst.





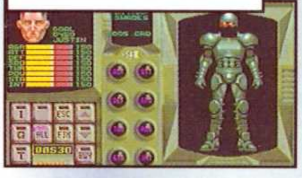
Zuletzt liegt natürlich im Einzel- wie im Doppelspiel alles an deinen Reaktionen. Bist du nicht schnell genug, so wirst du wohl niemals ein Super Tennis Champ werden. Am besten trainierst du deine Reaktionen, wenn du eine Zeitlang Doppel spielst. Nach einige Zeit wirst du dann mit Sicherheit gut genug sein, um im Einzel und im Doppel ein Champion zu werden.

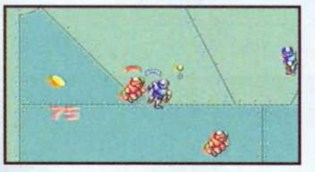
SPEEDBALL 2 - BRUTAL DELUXE



Schon in unserer Lesertips-Abteilung haben wir kurz Speedball 2 beleuchtet und uns deswegen dazu entschlossen, einen kompletten Guide zu veröffentlichen. Wir haben uns dazu die CD32-Version hergenommen. Und hier ist das Ergebnis. Also lest weiter, wie man zum Champion wird.

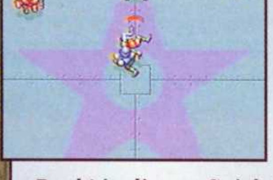
TRAINING





Bevor du das Match beginnen kannst, mußt du erst einmal ein wenig Geld für die Attribute deiner Spieler ausgeben. Dies wird in der Umkleide gemacht, und es gibt acht Kategorien, an denen du schrauben kannst. Diese Kategorien können einzeln geändert werden. Jedoch ist es besser, das Team individuell durchzusehen und jede Kategorie einmal zu erhöhen. Wenn du in die späteren Levels eines Turnieres kommst, dann wirst du deine Spieler noch fein einstellen wollen, indem du ihnen Extra-Kategorien zuteilst. Hast du nicht genug Geld, um alle deine Spieler gleich stark zu halten, so solltest du dein Geld für deine wichtigsten Schlüsselspieler verwenden. Vor allen Dingen deinen Torwart mußt du in Aggression und Stärke fit halten, so daß er jede Rangelei vor dem Tor aushalten kann. Als zweites solltest du deinen Haupt-Mittelfeldspieler verstärken, so daß er jeden Ball im Mittelfeld erhaschen kann (am Start des Spieles und nach Toren). Wir werden uns dies noch später genau anschauen. Dein nächster wichtiger Spieler ist der mittlere Stürmer, da er derjenige ist, der die meisten Tore schießen wird. Halte also seine Schnelligkeit und Stärke möglichst hoch. Die anderen Spieler sind auch alle wichtig, du kannst aber mit dem Upgraden warten, bis du mehr Geld hast.





Wie bereits erwähnt, gibt es acht Kategorien für deine Spielerfähigkeiten. Der erste Punkt ist die Aggression, dies spricht ja wohl für sich. Dadurch wird festgelegt, wie oft ein Spieler einen Kampf eingeht. Ein Spieler mit niedrigen Werten wird dem Gegner eher ausweichen. Du kannst dies in Verbindung mit der Schnelligkeit anwenden. Ist dein Spieler sehr aggressiv, so braucht er nicht viel Geschwindigkeit, da er sonst nur andauernd davonrennt. Die Angriffswerte beeinflussen die Chance, einen direkten Angriff als Sieger zu beenden. Dies ist somit wohl der wichtigste Punkt in diesem Spiel, der vor allem für Defensiv-Spieler gut ist. Der Defensivwert steht dafür, wie gut man Angriffen widerstehen kann. Dies ist ebenfalls wichtig für die Verteidiger, da ein verlorener Ball schnell zum Tor werden kann. Die Kraftwerte erhöhen natürlich die Stärke des Spieler und lassen den Gegner so leichter verletzen. Die Ausdauer-Option ist ganz einfach eine gute Verteidigung gegen starke Spieler. Zuletzt noch die Intelligenz. Sie beeinflußt die Position deiner Spieler auf dem Feld und wie schnell sie reagieren können.

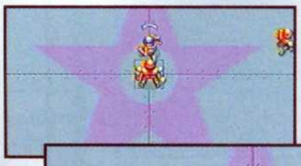


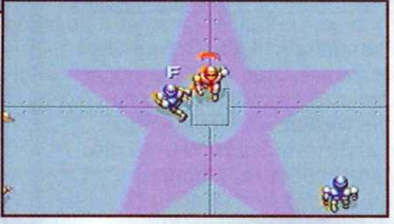
Du wirst bemerken, daß es für deine Teamverbesserungen ein Limit gibt. Um dieses Limit zu erhöhen, mußt du ein wenig Geld in deine Auswechselspieler stecken. Die Attribute deiner Auswechselspieler müssen alle um zehn erhöht werden, damit sich das Limit der anderen erhöht. Jedoch ist es am besten zuerst alle Teammitglieder bis aufs Limit zu erhöhen, bevor du Geld für die Auswechselspieler ausgibst.



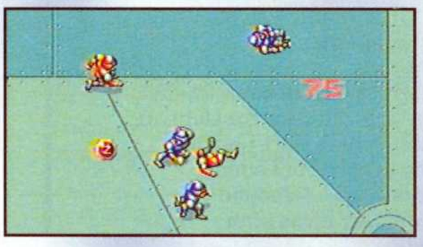
Du hast natürlich auch die Möglichkeit, neue Spieler zu kaufen, bevor du ein Match beginnst. Dies sollte aber Zeit haben, bis du viel Geld auf Lager hast. Einen Super-Spieler zu kaufen, kann zwar das Team sehr verstärken, diese sind jedoch sehr teuer. Versuche eventuell zwei Star-Spieler zu kaufen und dann dein Geld auf das Verbessern der Spieler zu konzentrieren.

IM MATCH

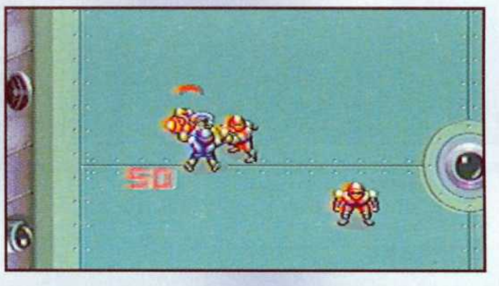




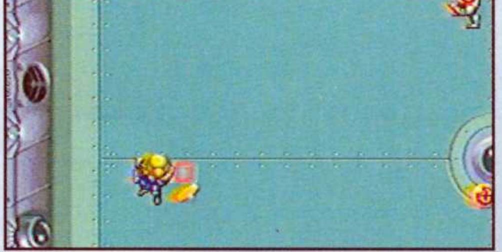
Jedes Spiel beginnt damit, daß der Ball am Anstoßpunkt in die Luft geworfen wird und dein und ein gegnerischer Spieler um ihn kämpfen müssen. Auch hier gibt es verschiedene erfolgreiche Techniken. Die erste Möglichkeit besteht darin, daß du deinen Spieler so stark wie möglich machst, so daß er den Gegner umrempeln kann. Stelle dich dazu erst einmal ruhig hin und warte ab, bis der Gegner zum Ball hinläuft. Kurz bevor er den Ball erwischen kann, greifst du ihn an, so daß der Ball eigentlich am Schluß dir gehören sollte. Dies funktioniert fast immer, solange der gegnerische Spieler nicht stärker als du ist. Die zweite Technik benötigt einen nicht so guten Mittelfeldspieler, auch wenn eine höhere Schnelligkeit nicht schaden kann. Achte hierbei darauf, daß du dich genau dann bewegst, wenn der Ball wieder herabkommt. Springe aber noch nicht nach ihm. Gehe einfach nach vorne, und sobald der Ball in deiner Hand ist, gehst du einen Zentimeter zur Seite und rennst einfach an deinem Gegenspieler vorbei, bevor er noch weiß, was los ist. Alle Anstoßbälle, die du erwischen kannst, solltest du sofort zu einem Paß in Richtung des gegnerischen Tores verwenden. So kannst du den Ball meist leicht aufnehmen und schnell einen Torschuß versuchen.



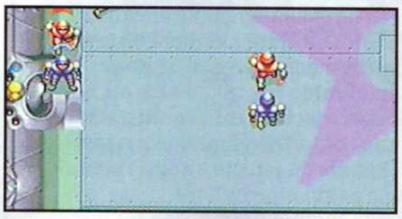
Du wirst niemals zu einem Speedball-Champion werden, wenn du versuchst, mit Pässen und Torschüssen allein zurechtzukommen. Dies ist nicht wie American Fotball. Auch wenn man Pässe durchaus spielen kann, so geht es hier eigentlich rein um das Umrempeln und Niedermachen der Gegner. Du solltest ohne den Ball so oft du kannst in den gegnerischen Spieler gehen. Am meisten sollte man sich hierbei um den Torwart kümmern. Tore kann man zwar auch mit gut gezielten Schüssen machen, die meisten folgen allerdings nach Rangeleien im Torraum und je mehr du diese machst, um so mehr Tore werden es dann auch sein. Wenn du einen Paß spielst, dann konzentriere dich darauf solange der Ball in der Luft ist den Gegner niederzureißen, so daß er ihn nicht erreichen kann. Auch kannst du durch viele Rempeleien einen gegnerischen Spieler verletzen. So werden die gesamten Teamwerte des Gegners geringer und er ist leichter zu besiegen. Was ist also das Wichtigste an Speedball? Keine Gnade zeigen und den Gegner nicht als Freund sehen!



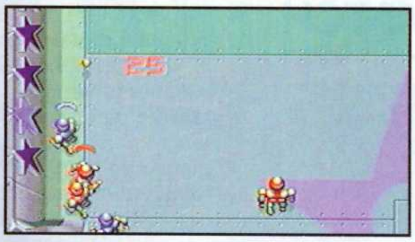
Nun zum Paßspiel, das man wiederum in zwei Varianten ausführen kann. Der kurze hohe Paß, den man spielt, wenn man den anzuspielenden Spieler auf dem Schirm sieht. Dieser Paß ist nur für schnelles Spiel geeignet, und während man ihn spielt, wird man leicht vom Gegner umgerannt. Deshalb sollte man ihn auch nicht zu oft so spielen. Der lange Paß ist wohl der bessere von beiden, vor allen Dingen, wenn deine Spieler recht intelligent sind. Bist du zum Beispiel in deiner Hälfte, so wird ein langer Paß an der Seite entlang ziemlich sicher zu einem deiner Spieler kommen. Kontrollierst du dann den Fänger, so stellst du dich unter den Ball und springst hoch, um ihn zu fangen. Wenn du auf dem Boden aufkommst, solltest du aber gleich wieder in Bewegung sein oder du wirst umgerannt. Sind deine Spieler also mit einer hohen Intelligenz ausgestattet, so werden sie sich zum Fangen eines Passes automatisch gut postieren.



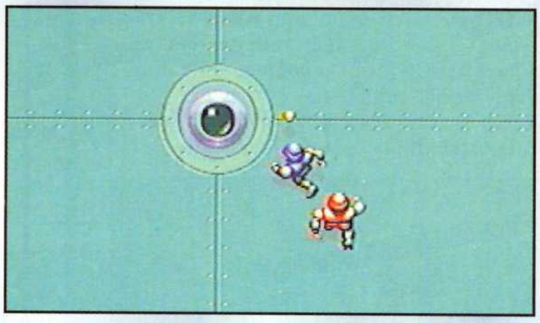




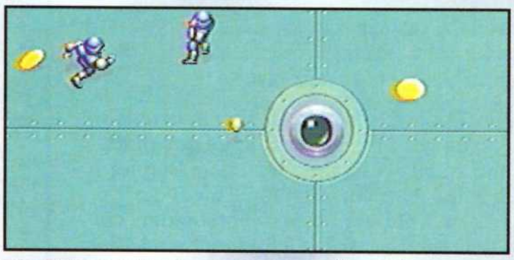
Es gibt noch einige andere Wege, um außer durch ein Tor noch an Punkte zu kommen. Für Tore gibt es zehn Punkte. Schaffst du es aber, den Ball durch eine der Rutschen in der Mitte jeder Seite des Feldes zu schicken, so erhöht sich der Wert eines Tores um fünf Punkte, bis maximal 20 Punkte. Hast du diese Punktzahl dann erhöht, so achte darauf, daß dein Gegner nicht das gleiche versucht und sie wieder verringert. Schaffen sie das nämlich, so geht die Punktzahl wieder um fünf Punkte herunter, bis sie wieder auf zehn steht. Du mußt also immer auf das Erhöhen der Punkte und das Toreschießen achten.

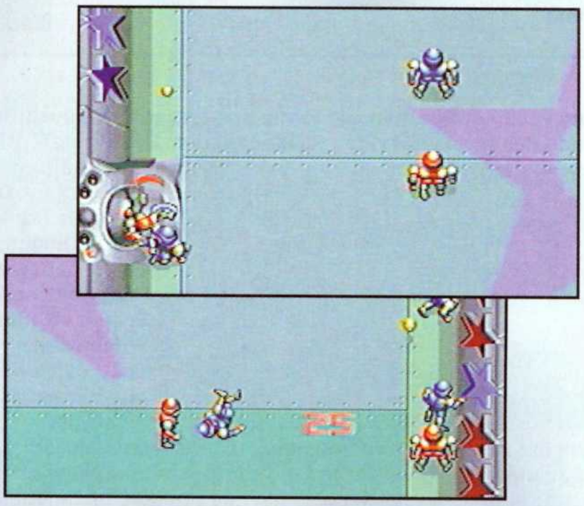


Eine weitere Möglichkeit für Punkte ist es, die Sterne am Ende des Spielfeldes zu erleuchten. Du mußt dazu nur den Ball auf sie werfen, solltest aber den gleichen nicht zweimal treffen, da dies den Vorgang wieder rückgängig macht. Jeder Stern ist zwei Punkte wert, und der Gegner versucht natürlich die erleuchteten wieder abzuschießen, um die Punkte zu verringern. Dies kannst du aber auch beim Gegner machen.

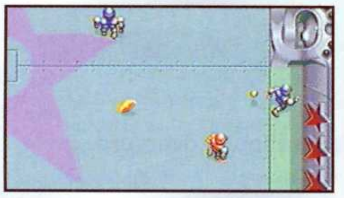


Die letzte Möglichkeit, an Punkte zu kommen, ist, die kleine Kuppel, die in einer Linie mit dem Tor steht, zu treffen. Sie sind jeweils zwei Punkte wert, und du kannst mit etwas Glück bis zu sechs auf einmal erhaschen, wenn du auch noch den Rebound erwischst. Am besten holst du dir diese zwei Zusatzpunkte auf dem Weg zum Tor, da der Gegner jetzt am wenigsten damit rechnet. Versuche diesen Trick jedoch nicht, wenn du ein Tor benötigst, da die Kuppeln dir sonst in den Weg kommen oder den Ball in eine andere Richtung davonschleudern.



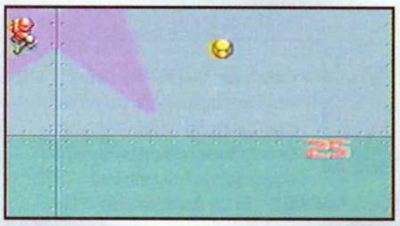


Die Extrapunkte kann man vor allen Dingen gegen Ende des Spieles sehr sinnvoll einsetzen. Solltest du zum Beispiel zehn Punkte zurückliegen, so reicht ein Tor allein nicht zum Sieg aus. Anstatt zwei Tore zu versuchen, solltest du nun einen Stern oder eine der Kuppeln anspielen und dann ein Tor schießen. Du kannst auch am Ende des Spieles die Sterne des Gegners anspielen, um so seine zu erzielenden Punkte zu verringern und leichter aufholen zu können. Liegst du nach der ersten Halbzeit hoch zurück, so kannst du eigentlich nur noch aufholen, wenn jedes Tor mit Hilfe der Rutschen 20 Punkte wert ist. Nur dann ist es für dich um einiges leichter, wieder aufzuholen.

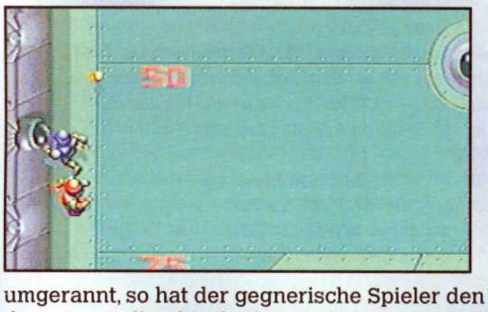




Das Spiel wird in einer Arena gespielt, die durch ihre Aufteilung das Gameplay verbessert. Zunächst kannst du alle Wände dazu nutzen, den Ball dort abspringen zu lassen. So kann man die Gegner bluffen und einen Spalt in ihre Abwehr reißen, durch den du dann durchkannst. Auch kann man so gute Pässe spielen, da der Gegner natürlich nicht genau weiß, wer den Paß aufnehmen wird. Willst du ein Tor schießen, so kannst du zum Beispiel zur Ecke beim Tor laufen und den Ball dann in die Ecke schleudern. Der Ball springt dann über deinen Kopf hinweg zurück, und du kannst ihn mit einem anderen Spieler auffangen und noch ehe der Gegner schnallt, was los ist, ein Tor schießen.

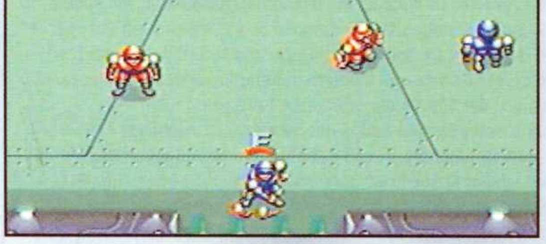


In den Wänden an beiden Enden gibt es zwei Löcher, in die man den Ball werfen kann, so daß er zum anderen Loch wieder herauskommt. So wird der Spielverlauf urplötzlich umgekehrt, und wenn du bereit bist, den Ball wieder anzunehmen, so kannst du dir so einen großen Vorteil erarbeiten. Am besten nutzt man die Löcher, wenn man auf das Tor des Gegners zustürmt. Rennst du im Winkel auf die Wand zu, so kannst du den Ball auch in diesem Winkel ins Loch werfen. Der Ball kommt in diesem Winkel auch aus dem anderen Loch heraus und fliegt genau auf das Tor zu. Bist du schnell genug, so erwischst du ihn und schießt ein Tor. Dazu brauchst du zwar ganz schön Übung, aber dieser Trick ist dafür sehr effektiv.



Die letzte Sache, über die wir noch reden müssen, sind die zwei Kugeln an der Wand. An jedem Spielfeld-Ende gibt es eine, und wenn man den Ball daraufschießt, so kann der Effekt katastrophal sein. Sobald du die Kugel nämlich getroffen hast, wird der Ball rot. Dies bedeutet, daß der Gegner, wenn er den Ball berührt, hinfällt und der Ball weiterfliegt. Dies hält nicht lange. Also schnappe dir den Ball schnell und schieße ein Tor. Der Torwart kann den Ball ja nicht festhalten. Wirst du jedoch mit dem roten Ball umgerannt, so hat der gegnerische Spieler den Vorteil des roten Balles, bis du ihn wieder umrennst. Diesen Trick solltest du so oft wie möglich benutzen, da du so eigentlich immer eine sichere Torchance hast. Achte nur darauf, daß du mit dem roten Ball den gegnerischen Spielern aus dem Wege gehst.



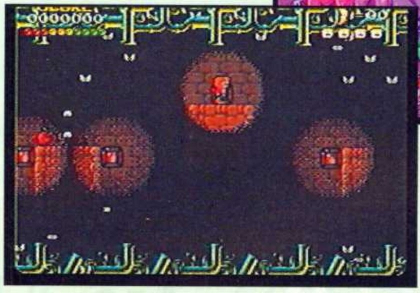


Zuletzt wollen wir euch noch eine absolut sichere Torchance erklären. Schnappe dir einfach den Ball und renne gerade aufs Tor zu. Nach ein paar Zentimetern nach der Punkte-Kugel wirfst du den Ball aufs Tor und rennst weiter. Der Ball prallt über dem Tor ab und kommt zurück. Drücke Feuer, um nach oben zu springen, und dann nochmal, um zu schießen und den Torwart umzurennen. Sobald der erst liegt, ist das Tor zum Schuß frei.

CODES

Mit einem neuen Cheat für Theme Park und allen Levelcodes für Marvin´s Marvellous Adventure haben wir diesen Monat eine Codes-Rubrik, die aus allen Nähten platzt.



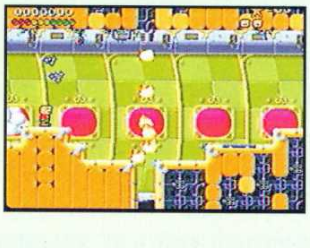


MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

LEVELCODES

Wenn es dir nichts ausmacht, einen Plattformer mit sehr kleinen Sprites zu zocken, ist dies das richtige Spiel für dich. Es macht viel Spaß, wenn man sich einmal an die Größe der Charaktere gewöhnt hat und stellt zweifellos eine Herausforderung dar. Um diese Herausforderung dem Erdboden gleichzumachen, haben wir die Levelcodes für euch. Sie sind nicht für jede einzelne Stage, du mußt also die dazwischenliegenden Abschnitte selber bewältigen. Man kann halt nicht ales haben.

Level 1-	HEART OF GOLD
Level 2-	BIG BAND SYSEX
Level 3-	DOING THE DO
Level 4-	ZERO PLUS ONE
Level 5-	SPIKKELS
Level 6-	MOTORCYCLE
Level 7-	TWIN PEAKS
Level 8-	SO ALIVE
Level 9-	FALLING
Level 10-	APHEX TWIN
Level 11-	ELASTICA
Level 12-	MAX GOLDT



K240

GAME-CHEAT

Es gibt einen oder zwei Cheats, von denen wir bei dem Top-Weltraum-Game K240 bereits wußten, aber es ist uns gelungen, einen weiteren auszugraben, der das Spiel viel einfacher macht. Wenn du einen feindlichen Asteroiden gesichtet hast, vergrößerst du ihn und aktiviere die Missile-Systeme. Ziele auf den feindlichen Asteroiden, und er wird 100% anzeigen. Feure deine Missile, und aus irgendeinem unerfindlichen Grund eröffnet der Feind das Feuer auf sich selbst.

THEME PARK

ZUSÄTZLICHE FAHRTEN



Theme Park. Wieviel Spaß kann man damit haben, einen Tag damit zu verbringen, seinen eigenen Vergnügungspark zu bauen. Es gibt Cheats für mehr Geld, aber dieser Cheat erlaubt es dir, deine Achterbahnen so lang und kompliziert zu bauen, wie du willst. Zuerst baust du den kleinsten Track, der möglich ist, dann schaltest du den Track an und wieder aus. Nun kannst du dem Track jede Form und jedes Design geben, ohne dafür bezahlen zu müssen.

LUNAR-C CD 32

LEVELCODES

Es gibt nicht allzu viele Spiele für das CD 32, aber wenn man auf eines stößt, kann man sicher sein, daß es...durchschnittlich ist. Die folgenden Codes sind für Lunar-C auf dem CD 32 - lies weiter und hör auf, dich darüber zu beklagen, daß du nie gute Spiele bekommst.

SICHERHEITSZONE	MEBBHKSBAL
KÜHLKAMMER	MFDCRHOCCS
ENERGY DUCT	WJRICCDFEU

PREMIER MANAGER 1

MYSTERY CHEAT

Das Spiel, mit dem alles anfing. Andere denken anders darüber, aber das ist nicht wichtig. Auf jeden Fall ist Premier Manager ein cooles Game, aber wenn es dich zu langweilen beginnt, gehst du in das Managerbüro und wählst mit dem Telefon @000123@. Auf diese Weise bekommst du einen zusätzlichen Bonus in Form eines anderen berühmten Gremlin-Programms.

COLONIZATION

BUG

Erforsche Amerika im Wettlauf mit den anderen Nationen, um alleine die Einwohner zu stellen. Oder erforsche es im Einklang mit Europa und den Indianern. Du hast die Wahl, aber die Grundidee besteht darin, mit einer Gruppe von Siedlern in Amerika seßhaft zu werden. Dies ist eines der Top-Spiele des Jahres 1995, wenn nicht das spielbarste Game für den Amiga überhaupt. Aber selbst ein Spitzenspiel ist nicht ohne Bugs zu haben. Wir haben einen Bug gefunden, und er erweist sich als recht praktisch. Bewege einfach ein leeres Schiff durch ein Quadrat, über das du zuvor ein mit Waren und Männern voll beladenes Schiff gesteuert hast. Wunderbarerweise wird dabei die Ladung des ersten Schiffs auf das zweite übertragen, so daß du nicht zum Hafen zurückfahren mußt.

ISHAR 3

LEBENS-CHEAT

Der dritte Teil der Ishar-Trilogie ist sehr, sehr schwer. Etwa vor einem Jahr haben wir die Komplettlösung dafür gemacht und uns die Zähne daran ausgebissen. Durch den folgenden Cheat wird die Herausforderung etwas geringer, da du dein Team jederzeit mit frischer Energie versehen kannst. Um den Cheat zu aktivieren, drückst du „CTRL", „ALT", „V" und klickst dann mit der linken Maustaste, wenn der Cursor ganz links auf dem Bildschirm ist. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen, denke also daran, wenn du eine Schlacht verlierst.

CIVILIZATION

LANDKARTEN-CHEAT

Da wir schon einen Cheat für Colonization haben, liegt es nahe, auch gleich noch einen für dessen Schwesterspiel Civilization abzudrucken. Diese beiden Top-Strategie-Games sind Marksteine der Amiga-Geschichte, und wenn du nicht mindestens eines von beiden dein eigen nennst, bist du eigentlich gar kein richtiger Amiga-User. Halte „SHIFT" und tippe „123456789" ein, um eine komplette Weltkarte zu bekommen, auf der auch die Städte der Feinde verzeichnet sind.

FRONTIER

BUG

Ja, wir haben noch einen Cheat für Frontier, das ultimative Weltraumspiel. Es gibt bereits Hunderte davon, aber wir glauben, daß unserer neu ist. Aber seid uns nicht böse, falls ihr ihn vielleicht schon kennt. Man kauft ein Schrottschiff und dann alles Nötige, wie z. B. einen Scanner. Anschließend erstehst du eine Tonne Schrott und fliegst in den Weltraum. Wenn du weit genug bist, klickst du nicht auf das Icon zum Ballast abwerfen, sondern einfach darunter. Du hörst das entsprechende Geräusch, aber deine Ladung wird nicht in den Weltraum entladen. Du stellst fest, daß du nun über viel mehr Laderaum verfügst.

VIROCOP

LEVELCODES

Achtung, Top-Game! Virocop ist eines der besten Spiele, die dieses Jahr für den Amiga herausgekommen sind. Das könnt ihr mir glauben, denn ich habe 1995 eine ganze Menge davon gezockt. Die Mischung aus Ballerei und 3D-Plattform-Action ist einfach genial. Wenn du das Spiel also noch nicht hast, solltest du dir es schleunigst besorgen. Wenn du vom Softwareladen zurückkommst, kannst du die folgenden Levelcodes ausprobieren. Allerdings mußt du dabei deinen Namen mit Matt Broughton angeben.

1-	DMFGDLB
2-	RGTGRBL
3-	DTGGDLB
4-	BKHMNTM
5-	CKDTGSP
6-	HPRMTKK
7-	BNJTFPS
8-	JTPCDKD
9-	KCCTSGF
10-	SLLTKMT
11-	NBBTPFG
12-	GVGTDCB
13-	GVKTLVR

ULTIMATE SOCCER MANAGER

CHEAT-MODUS

Ja, ein weiterer Cheat für eines dieser verdammten Fußball-Managerspiele. Versteht mich bitte nicht falsch, ich hasse diese Spiele nicht, ich denke nur, man kann den Amiga besser nutzen als mit dem Aufstellen von Tabellen und Spielergebnissen. Liebe Softwarehäuser, laßt doch bitte für eine Weile die Finger von den Fußballmanagern. Schluß mit dem Gejammer und weiter zum Cheat. Gib „Make Believe" anstelle deines Namens ein, und du kannst jedes Match gewinnen, indem du „1" drückst. Wenn du „+" drückst, bekommst du zusätzliche 100.000 Pfund in der Bank, und bei Drücken von „E" kannst du direkt zum Elfmeterschießen gehen. Das Problem mit diesem Cheat ist, daß es deinen Namen in „Cheating Person" ändert. Das macht sich nicht gut, wenn du deine Freunde beeindrucken willst. Um dies zu vermeiden, führst du den Cheat aus, speicherst ab und startest das Spiel neu. Nun wählst du deinen eigenen Namen und nicht den Cheat. Du stellst fest, daß der Cheat immer noch aktiv ist, aber dein Name nicht mehr „Cheating Person" lautet.

KID CHAOS

CHEAT-MODUS

Wenn du in Kid Chaos, dem Plattformspiel von Ocean, den Cheat-Modus aktivieren willst, gibst du auf dem Paßwortscreen „HARDASNAILS" ein. Daraufhin erscheint im Menü eine neue Option, die du anwählst, um in ein weiteres Menü zu gelangen. Hier kannst du jeden beliebigen Level sowie unendlich viele Leben und Zeit anwählen. Mit Hilfe des Cheat-Modus kannst du auch Ausgänge öffnen, ohne den geringsten Schaden zu erleiden. Wenn du alle Level-Endgegner spielen willst, tippst du als Paßwort „ARCADEGAMES" ein.

RISE OF THE ROBOTS

Welch ein brillantes Spiel. Eines der schlechtesten Beat `em Ups aller Zeiten, aber das hält uns nicht davon ab, einen Cheat zu veröffentlichen, mit dem man einen besonderen Spieler erhält. Vielleicht gibt´s da draußen ja wirklich jemanden, dem dieses Spiel Spaß macht. Falls du das bist, solltest du weiterlesen. Spiele zuerst den Militärdroiden und verliere. Nun stellst du die Optionen folgendermaßen ein: Difficulty: hard, Timer: off, Bouts: 7, Cinematics: on, Shadows: on, Screen Shake: on. Nun wählst du den Zwei-Spieler-Modus und auf dem Handicap-Screen drückst du links, so daß der rote Balken ungefähr ein Viertel in Richtung des ersten Spielers wandert. Dann drückst du ca. sechsmal zurück, bis der Bildschirm aufblinkt. Wenn dies der Fall war, gehst du einmal alle Gegner durch, und nach dem Sentry-Droiden wirst du einen speziellen neuen Spieler finden. Ihre Special Moves : unten, vorwärts und oben für eine Mutation. Unten, zurück und schnell vor, um zu schmelzen und sich neu zu formen

BUMP`N´BURN

GELD-CHEAT

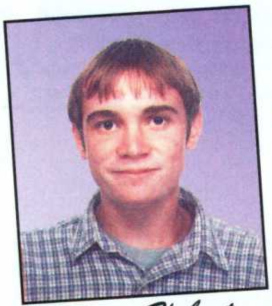
Die Antwort des Amigas auf Super Mario Kart auf dem SNES? Beinahe. Bump`n´Burn ist eines der unterhaltsamsten Rennspiele auf dem Amiga und nicht gerade langsam. Falls du es also noch nicht haben solltest, weißt du, was du tun mußt. Wir haben einen Cheat, der dir weitere 9.999 Pfund zur Verfügung stellt, die du im Workshop nach deinem ersten Rennen ausgeben kannst. Um ihn zu aktivieren, tippst du sehr schnell „ZXR750" ein, wenn das Burning Rubber-Logo erscheint. Der Screen wird aufblitzen, damit du weißt, daß der Cheat aktiviert ist. Nun bist du um einiges reicher - wenigstens im Spiel.

SIERRA SOCCER

SPRINGENDE BÄLLE

Sierra Soccer macht den tapferen Versuch, nach der Amiga-Fußballkrone zu greifen. Es hat es nicht geschafft, ist aber besser als jede Fußball-Managersimulation - also immerhin etwas. Wenn du ein Match auf einem leuchtend blauen Feld spielen willst, auf dem die Bälle extrem hoch springen, wählst du ein Freundschaftsspiel und drückst in der Teamauswahl „X". Der Screen wird aufblitzen, und der Cheat ist aktiviert. Los geht´s.

HELPLINE...



Tomas Hubert

Aufgrund der großen Nachfrage melden wir uns ein weiteres Mal mit der legendären Helpline zurück. Habt ihr Probleme? Wen sollt ihr fragen? Natürlich Amiga Games! Zögert nicht, wenn ihr Hilfe bei einem Spiel braucht, ihr könnt euch auf uns verlassen.

Hallo Amiga Games,
Na, wie geht´s euch? Bevor ich zur Sache komme, möchte ich noch sagen, daß ihr bei dem Heft exzellente Arbeit leistet. Macht weiter so! Nun zum eigentlichen Grund für meinen Brief. Ich habe ein Problem mit The Secret of Monkey Island 2. Ich weiß, daß euch die Leute, die Fragen zu diesem Spiel haben, allmählich langweilen, aber ich komme seit Monaten nicht weiter und ihr seid meine letzte Rettung. Ich bin beim Grab von Marco Largo Legrande, habe aber nichts, mit dem ich es ausheben könnte. Muß ich erst einen Spaten finden, wenn ja, wo finde ich ihn, oder ist das Ganze nur ein Trick? Bitte helft mir, ich werde euch ewig dankbar sein - ehrlich!
Marco Boenisch

Ja, Marco, die Fragen zu Monkey Island 2 langweilen uns tödlich, aber wir haben uns nun mal geschworen, unseren Lesern zu helfen. Vorweg muß ich sagen, daß es sich wirklich um eine Art Trick handelt, und bei dir hat er funktioniert, nicht wahr? Schau dir das Schild an der Brücke an, und du wirst einen Spaten darauf erkennen. Es handelt sich dabei nicht um eine Zeichnung, sondern um einen echten Spaten. Greif ihn dir und fang zu graben an. Einfach.

Liebe Amiga Games,
Ich steh´ auf alles, was mit Indiana Jones zu tun hat. Selbstverständlich bin ich deshalb auch stolzer Besitzer des Spiels Indiana Jones and the Last Crusade. Ich dachte, als eingefleischter Indy-Fan müßte es mir eigentlich gelingen, das Spiel nullkommanix zu lösen, da ich ja alle Verzweigungen der Handlung genau kenne. Natürlich lag ich damit falsch, aber ich habe mit großen Anstrengungen bisher alle Probleme bis auf mein jetziges selbst lösen können. Ich komme in den Katakomben nicht voran. Ich komme nicht mehr raus und weiß nicht, was ich mit dem Wasserbecken anstellen soll. Wie bekomme ich die Urne? Bitte helft mir, da ich wirklich nicht mehr weiterweiß. Übrigens finde ich euer Mag ganz schön cool, macht weiter so! Tschüs.
Mike Schrottmann

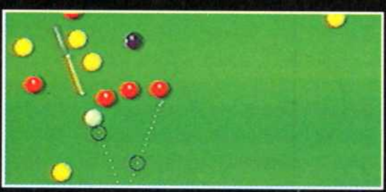
Um aus den Katakomben herauszufinden, mußt du auf der Karte ganz nach rechts oben gehen, um den Ausgang zu erreichen. Du wirst nach dem Passieren des Ausgangs auf einem Platz herauskommen, auf dem du nach dem Liebespaar suchen mußt, das sich eine Flasche Wein teilt. Untersuche den Wein und erzähle ihnen, daß es sich um einen schlechten Jahrgang handelt. Jetzt kannst du ihnen die Flasche abnehmen und sie an dem Wasserbecken auffüllen. Benutze das Wasser, um den Schlamm zu lockern, der an den Katakombenwänden die flammende Fackel hält und löse diese aus der Verankerung. Außerdem mußt du noch den Haken von dem Skelett des toten Piraten mitnehmen.

Hi, Amiga Games-Crew,
Ich bin erst 12 Jahre alt und damit wohl einer eurer jüngsten Leser, aber ich kann es bei den meisten Spielen mit den besten Zockern aufnehmen. Mein Problem ist, daß ich mit Adventures nicht so gut zurechtkomme wie mit Arcadespielen, aber das hielt mich nicht davon ab, Cruise for a Corpse auszuprobieren. Ich wünschte ich hätte es nicht getan, aber es ist nun mal passiert, und nun will ich es auch zu Ende spielen - hoffentlich mit eurer Hilfe. Ich stecke an der Stelle fest, an der man Toms Hütte durchsuchen muß. Helft mir, bevor ein kleiner Junge für den Rest seines Lebens gezeichnet ist.

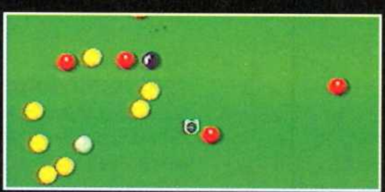
Bist du sicher, daß du nicht älter als 12 bist, oder ist das nur die Mitleidstour, damit wir dir schneller antworten? Egal, denn hier handelt es sich um eine einfache Sache. Daphne und Suzanne sind nicht mehr in ihrem Schlafzimmer, geh also dorthin und durchsuche ihre Sachen. Hinterlistig, was? In Daphnes Schrank findest du ein paar Zeitungsausschnitte, die du an dich nehmen und sofort lesen solltest. Wenn du das getan hast, gehst du in Rebeccas Zimmer, wo sie auf dich wartet, um mit dir zu sprechen.

..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS...

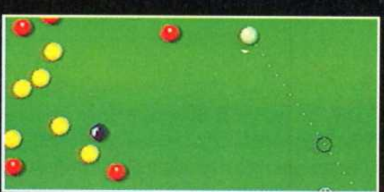
ARCADE POOL



Du startest das Spiel ganz offensichtlich mit einem Break. Aber wohin soll man die weiße Kugel beim Break schießen? Nach zahllosen Versuchen fanden wir heraus, daß man die größte Chance hat, den Ball in der Tasche zu versenken, wenn man mit ganzer Kraft auf den mittleren Ball im Pack schießt.



Wenn es dir nicht gelingt, die Kugel bei einem Break in der Tasche zu versenken, oder dein Gegner bei einem Break nicht dazu in der Lage ist, hast du die Möglichkeit, deine Farbe auszuwählen. Denke dabei nicht lediglich an den Ball, der am leichtesten zu versenken ist. Du mußt auch berücksichtigen, wie die übrigen Farben angeordnet sind, damit du dir im weiteren Spielverlauf das Leben leichter machen kannst.



Die Versuchung ist groß, das ganze Spiel einfach mit voller Power durchzuziehen. Das empfiehlt sich jedoch nicht. Ändere deine Schußkraft für jeden Schuß, sonst geht´s meistens daneben.

Hallo Amiga Games,
Leisure Suit Larry 2
Könnt ihr mir mit einem Problem helfen, das ich mit Leisure Suit Larry 2 habe? Ich bin im Flugzeug und komme von dem Langweiler auf dem Platz neben mir einfach nicht weg, da mir die Stewardeß den Weg versperrt. Wenn ich bleibe, wird der Passagier gemein, was soll ich also tun?
Stefan Schmidt

Das ist ganz leicht, Stefan. Bevor du das Flugzeug besteigst, siehst du auf dem Tresen ein religiöses Pamphlet, wenn du dir dein Ticket von dem Schalterbeamten holst. Wenn du aufstehen willst, gibst du das Pamphlet dem langweiligen Passagier, und du kannst dich wieder frei von ewiger Langeweile bewegen. Vergiß nicht, die Kotztüte mitzunehmen, wenn du gehst.

Liebe Amiga Games,
Wie geht's euch? Gratulation zu dem neuen Erscheinungsbild eures Mags. Zur Sache: momentan spiele ich Might and Magic 2, und ich frage mich, ob ihr nicht irgendwelche Cheats oder Lösungen für dieses Spiel parat habt. Ich habe den Natures Gate-Zauberspruch, aber wenn ich ihn anwenden will, passiert anscheinend nichts. Eigentlich sollte es die Portale zwischen den verschiedenen Zeitzonen öffnen, und laut Handbuch ist die Zeitreise ein wichtiger Bestandteil des Games.
Paul Johannson

Ich habe in deiner Angelegenheit ein wenig nachgeforscht, und folgendes ist das Beste, was ich dir raten kann. Es scheint keine Cheats für Might and Magic 2 zu geben, aber eines für den dritten Teil. Ich kann keinen sinnvollen Einsatzbereich für den von dir angesprochenen Zauberspruch ausmachen, aber man kann auf andere Weise in Might and Magic 2 durch die Zeit reisen. In Schloß Pinehurst gibt es eine Zeitmaschine, die Wayback Machine. Lord Peabody stellt sie dir zur Verfügung, wenn du seinen Sohn Sherman rettest. Du findest Sherman an der Location B4:(8,1). Außerdem kannst du die Vortex-Löcher an den Ecken der Element-Ebenen benutzen, um durch die Zeit zu reisen.

Hallo Amiga Games,
Ich bin ein großer Fan der Ultima-Reihe, und ich besitze jedes Spiel davon. Bisher hatte ich damit keine größeren Probleme, außer mit dem, das ich gerade spiele: Ultima VI. Ich suche im Dungeon Dastard ein Stück Landkarte. Könnt ihr mir auch verraten, wo ich das Silbertablett finde, das die Karte eh überflüssig macht?
Susanne Weiß

Wir sind immer froh, wenn wir einer Dame aus der Patsche helfen können, Susanne! Der Dungeon Dastard befindet sich nordwestlich von Trinsic (37N-3W), und meines Wissens gibt es dort keine Landkarte. Was du brauchst, sind Dracheneier. Um sie zu finden, betrittst du den Dungeon und gehst Richtung Norden. Der Weg in den nächsten Level ist bei 37N-20E. Nun gehst du zu 44S-9W und gelangst so noch weiter hinunter. Als nächstes suchst du 52S-17W auf. Dort gehst du nach Norden und findest die Dracheneier. Bringe die Eier zu dem Koch in Trinsic und frage ihn nach den Piraten und der Karte. Du mußt ihn mehrmals fragen, und er sagt dir, was du wissen willst.

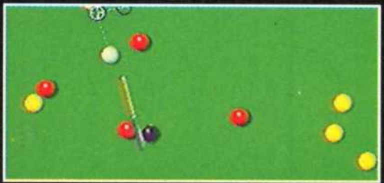
Hi, Amiga Games,
Ich habe mir Police Quest 2 für den A500 gekauft und wollte einfach wissen, ob ihr irgendwelche Cheats habt, die mir weiterhelfen könnten. Übrigens finde ich besonders eure Komplettlösungen toll und wüßte nicht, was ich ohne sie anstellen sollte.
Andy Grinsdt

Andy, laß mich eines klarstellen. Du möchtest einen Cheat für Police Quest 2? Welchen Effekt möchtest du damit erzielen? Ich meine, das ist ein Adventure und kein Plattformspiel, was könnte dir also ein Cheat nützen? Zweitens: du willst einen Cheat und hast das Spiel gerade erst gekauft - das verstehe ich nicht, du mußt ganz schön verzweifelt sein. Das Beste, was ich für dich tun kann, ist, dir den Anfang des Spiels in groben Zügen zu beschreiben. Schaue dir erst den Wagen an und dann die Schlüssel. Öffne das Handschuhfach, schaue hinein und nimm die Karte. Drehe die Karte um, und du bekommst die Kombination für ein Schließfach. Verlasse den Wagen, schau dir den Mantel an und lies die Message an dem Geldclip. Nun gehst du auf die Polizei-Tür zu, schließt sie auf und gehst zur Mordkommission. Gehe hinein, betrachte Captain Flether Halls Schreibtisch und...das ist alles, Andy, das sollte dir helfen, im Spiel voranzukommen. Nun mußt du die Dinge selbst in die Hand nehmen.

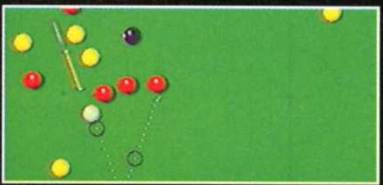
Hallo, Amiga Games,
Wahrscheinlich gehe ich euch auf den Wecker mit meiner Frage zu Simon the Sorcerer, aber ich frage trotzdem. Ich stecke auf dem Berg fest, weil dort ein Haken fehlt und ich so nicht weiterklettern kann. Wo bekomme ich den Haken, oder gibt es einen anderen Weg nach oben? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen, sonst müßte ich bei dem Spiel das Handtuch werfen, obwohl ich mich nicht geschlagen geben will.
Peter Stein

Beim Lesen deines Briefes wünschte ich heimlich, Simon the Sorcerer wäre nie programmiert worden, aber das liegt nicht in meiner Macht. Den Haken findest du im Haus des Holzfällers. Wenn du das Milrith-Erz hast, gehst du zurück ins Dorf und zum Schmied, der es auf seinem Amboß bearbeiten soll. Nun begibst du dich zum Holzfäller und gibst ihm deine neue Axt. Er verläßt das Haus, und du kannst hineingehen und den Haken holen. Wieder glücklich?

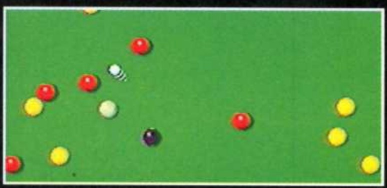
..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS..KURZTIPS



Achte auf die Linie, die von der Kugel ausgeht, wenn du zielst. Sie zeigt dir an, wohin die Kugel sich bewegen wird. Wenn die Linie auf eine Tasche zeigt, solltest du deine Zielrichtung oder die Stoßkraft etwas modifizieren.



Du wirst oft feststellen, daß auf dem Tisch keine normalen Shots mehr möglich sind. An diesem Punkt solltest du einen Cushion-Shot in Erwägung ziehen. Du läßt dabei den Ball von einem Kissen abspringen, so daß du ihn in einer Tasche versenken kannst, die normalerweise unerreichbar wäre.



Wenn du einen Shot machst, solltest du daran denken, daß du danach die weiße Kugel so plazieren mußt, daß du für deinen nächsten Schuß eine gute Ausgangsposition hast. Ändere dafür die Position des schwarzen Punkts auf der weißen Kugel neben der Energieanzeige. Wenn der Punkt unten an der Kugel ist, wirbelt die weiße Kugel zurück, wenn man sie anstößt.

Liebe Amiga Games-Leute,
Kürzlich hatte ich das Pech, mich zum Kauf von Team 17s ATR überreden zu lassen. Ich kaufte es nur, weil ich Vertrauen in Team 17 hatte, aber ich wurde bitter enttäuscht. Der Grund für meinen Brief ist, daß ich gerne wissen würde, ob man das Spiel mit ein paar Cheats und Tips ein wenig interessanter machen kann.
Ahmed Yilmaz

Wir haben tatsächlich einen Cheat für dieses öde Rennspiel. Du mußt lediglich im Ein-Spieler-Modus einen recht hohen Level erreichen und dann beim Verlieren deinen Namen als „ATR" angeben. Nun kannst du alle Levels im Zwei-Spieler-Modus spielen, wenn du willst.

Hallo Amiga Games,
Vor ein paar Wochen habe ich Prince of Persia erstanden und bin damit schon ziemlich weit gekommen. Nun stieß ich auf ein Problem, das ich wohl nicht lösen kann. Also lag es für mich nahe, an euch zu schreiben, um herauszufinden, ob die Jungs von Amiga Games mir unter die Arme greifen können. Wenn ich mit meinem eigenen Schatten kämpfen muß, sterbe ich jedesmal. Ich habe (fast) alles ausprobiert und immer noch nicht herausgefunden, was zu tun ist. Könnt ihr mir helfen? Euer Heft ist übrigens das coolste, was es gibt. Ciau
Harald Fleckstein

Ha, du brauchst doch nicht gegen deinen Schatten kämpfen! Ich denke, da könnte dein Problem sein. Das Ziel in diesem Spielabschnitt besteht darin, dein Schwert wegzulegen und in dich selbst hineinzuspringen. Nun gehst du nach links und über den Abgrund, dann wird sich eine Brücke aus Kacheln unter dir bilden.

Hallo, AG-Crew,
Bevor ich loslege, möcht ich nur sagen, daß ich euer größter Fan bin. Ich besitze alle Ausgaben und schlafe jeden Minat einmal vor dem Zeitschriftenladen, um das erste Exemplar zu ergattern. Das ist natürlich übertrieben, aber ich mag euer Heft wirklich, macht also weiter so. Ich schreibe, weil ich mir kürzlich Out to Lunch, den Mindscape-Plattformer, zugelegt habe. Ich finde das Game ziemlich schwer und frage mich, ob ihr ein paar Levelcodes für mich habt, damit ich auch die höheren Levels zu Gesicht bekomme.
Hans Waldenmayr

Danke für die Blumen, Hans. Du bist unser größter Fan? Das bringt dir zwar nichts ein, aber wir hören es trotzdem gerne. Du willst Codes für Out to Lunch? Hier sind sie.

Hallo Amiga Games,
Wie steht´s? Mir geht´s gut, ich hab nur ein kleines Problem - eigentlich mehr eine Frage als ein Problem. Ich weiß, daß es einen Code für Zeewolf gibt, mit dem man seinen Chopper in ein Flugzeug verwandeln kann, aber ich weiß nicht, wie der Code lautet. Könnt ihr mir die Erleuchtung bringen?
Markus Abt

Natürlich können wir das, Markus. Der Code, nach dem du suchst, lautet „FRAMPAGE", und er verwandelt deinen Zeewolf-Helikopter in einen schwieriger zu steuernden Stealth Fighter. Wenn wir schon beim Thema sind, hier sind noch ein paar Zeewolf-Codes für diejenigen, die die letzten paar Ausgaben verpaßt haben:

IMAGO	ARGUS
SOCKIN	GANNPAY.

SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL TIPS...SMALL



Wenn du das Spiel allmählich im Griff hast, kannst du den Spin Ball auf verschiedene Weise einsetzen. Du kannst die Kugel nach rechts wegwirbeln lassen, so daß sie nach dem Anstoß eine weitere in einer Tasche versenkt.



Wenn du einen Double Shot ausgeführt hast, der eine Farbe von einer anderen abstößt, solltest du die Stoßkraft niedrig halten. So kannst du die Kugeln besser kontrollieren, und sie fliegen nicht einfach wild über den Tisch.



Im richtigen Pool kannst du dich auf einen Snooker verlassen, um von einem anderen Spieler einen Extraschuß zu bekommen. Dazu mußt du die Kugel so plazieren, daß der andere Spieler keinen seiner Bälle treffen kann. Diese Taktik eignet sich für Arcade Pool nicht so gut, da man sich dank der Steuerung aus einer solchen Situation leicht befreien kann.

LESER TIPS...

Willkommen zu der Seite, die ihr, die Leser, selber gestaltet. In diesem Monat habt ihr euch förmlich ein Bein ausgerissen mit euren Tips zu Ruff'n'Tumble, Arcade Pool, Battle Isle und Arabian Nights. Jetzt sagen wir mal zu euch „Macht weiter so und schickt weiterhin so tolle Tips ein"!

Hallo Amiga Games,
Ich bin kein großer Cheat-Finder, sondern mehr die Sorte Mensch, die an die Expertentips schreibt, aber hier habe ich was für Alien Breed Special Edition 92 gefunden. Ich bin ganz zufällig darauf gestoßen, aber es ist sehr nützlich, denn du bekommst damit sagenhaft viele Credits, die dir im Spiel enorm weiterhelfen. Starte das Game im Zwei-Spieler-Modus und schalte „share credits" ein. Im ersten Level gehst du zum Computer und loggst dich ein. Der Code für den zehnten Level auf dem Computer ist „PPEAB", füge aber ein zusätzliches P an und tippe „PPPEAB". Du gehst direkt in den zehnten Level, wo du den Computer finden mußt, der sich einige Screens über dem Ausgangspunkt befindet. Logge dich ein, und du bekommst für das Spiel 5.000.000 Credits gutgeschrieben. Ich hoffe, die Leser können diesen Cheat gebrauchen, und ich denke, ich werde mich mal wieder auf den Expertentips-Seiten bei euch melden.
Daniel Fister

Einen netten Cheat hat da jemand ausgegraben, der von sich behauptet, daß er keinen Riecher dafür hat. Wir bedanken uns und freuen uns darauf, wieder in irgendeiner Leserbriefrubrik von dir zu hören. Natürlich freuen wir uns über Post von allen Lesern!

Hi, Amiga Games-Leute,
Steht irgend jemand auf das Spiel Arabian Nights? Für mich ist es das beste Plattformspiel überhaupt, aber es ist mir auf euren Seiten unter all den anderen klassischen Plattformspielen wie Silly Putty und Addams Family noch nie begegnet. Ich frage mich warum? Wie dem auch sei, ich habe einen Cheat-Modus für das Spiel herausgefunden - wenn sich also jemand dafür interessiert, hier hat er ihn. Gebe auf dem Titelscreen „SIMEON" ein und benutze im Spiel die folgenden Tasten:

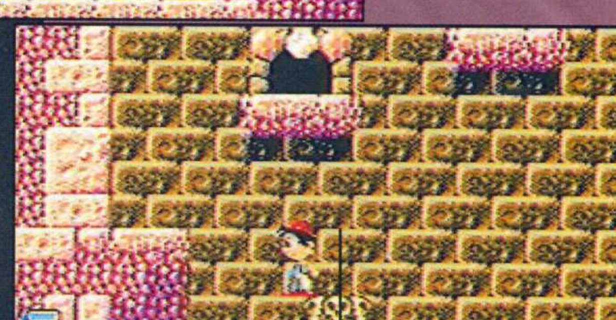
F1 -	Powerschwert
F 10 -	PAL/NTSC
Tab -	Levelsprung
H -	Zeitlupe
E -	Englisch
F -	Französisch
G -	Deutsch
D -	Holländisch
D-	Dutch

Hallo Amiga Games,
Ich habe das Spiel Armourgeddon für eine ganze Weile gezockt und etwas herausgefunden, was das Spiel noch interessanter werden läßt: einen Objekt-Editor, mit dem man das Spiel seinen eigenen Vorlieben anpassen kann. Um in den Objekt-Editor zu gelangen, benutzt du die Maus, um den Pfeil in die obere linke Ecke des zweiten Titelscreens zu bewegen. Nun hältst du die linke „SHIFT"-Taste und den linken Mausknopf, und eine vertikale Linie erscheint. Die Zoom-Tasten sind „F9" und „F10", die Tasten zum Rotieren sind „7" und „8" auf dem Ziffernblock. Um die Objekte durchzugehen, benutzt du die linke und die rechte Cursortaste. Bevor ich Schluß mache, möchte ich noch loswerden, daß ich euer Heft spitze finde. Tschüs.
Andreas Weinerl

Dies könnte für die Leute interessant sein, die das Spiel mochten, aber inzwischen die Nase voll davon haben. Vielleicht kann dein Trick dem Spiel für diese Leute neues Leben einhauchen. Wer weiß.







Hallo Amiga Games,
ich habe einen Amiga und dazu natürlich auch ein absolutes Lieblingsspiel. Das Spiel heißt Battle Isle. Ich habe lange Zeit gebraucht, um alle Levels von Battle Isle durchzuspielen, und nochmal viele Wochen für die Zusatz-Szenarien. Aber nachdem ich es nun endlich geschafft habe, möchte ich euch allen die Codes für die Szenario-Disk mitteilen. Ich hoffe, daß die Leute immer noch Battle Isle spielen, ansonsten wäre meine ganze Mühe ja umsonst gewesen.
Robert Wasler

Ein-Spieler-Modus

1-	BLOCK
2-	WATCH
3-	LAGUN
4-	BIRMA
5-	SERPT
6-	RAMBO
7-	YUKON
8-	POINT
9-	FROGS
10-	ITALY
11-	LINES
12-	VARUS
13-	SOUND
14-	TWEAK
15-	NIPON
16-	FLAIR
17-	ARROW
18-	KORSO
19-	NOUTH
20-	FJORD
21-	DONOR
22-	LEYES
23-	JUMPY
24-	WERFT

Zwei-Spieler-Modus

1-	CLOAK
2-	LOSAG
3-	BOMBS
4-	COMET
5-	PEARL
6-	MIROR
7-	ROMEL
8-	MAGMA

Hallo Amiga Games!
Hi, wie geht es euch so bei der AG? Ich dachte, ich schreibe euch einfach einmal und teile euch einen hilfreichen kleinen Cheat bei Gods mit. Damit bekommst du 28 Extraleben und jede Menge Punkte auf dein Konto. Das sollte doch das Weiterlesen wert sein, oder? Im zweiten Level solltest du einen Schild und einen magischen Trank kaufen. Dann noch drei Feuerbälle und drei Sterne. Dein restliches Geld solltest du komplett in Nahrung und Gesundheit anlegen. Dann sammelst du wie immer die Edelsteine ein, besorgst dir einen Schlüssel und gehst in Richtung Ausgang. Nun wird es schwierig. Du darfst nur so viel Energie haben, daß du nicht einmal mehr einen Schuß aushältst. Nun gehst du die Leiter nach unten und läßt aber vorher noch deinen magischen Trank hinabfallen. Unten öffnest du dann die Türe. Stelle dich vor die Türe, und wenn dann die Diebe zu dir herabspringen, solltest du genau dann, wenn sie dich berühren, den Joystick nach oben drücken. Dein Bonus sollte nun immens nach oben gehen, und im nächsten Level müßtest du viele Punkte und 28 Leben besitzen.
Joachim Reuter

A. Wow, wenn ihr diesen Trick schafft, dann seid ihr echt gut und werdet reichlich belohnt.

Hallo Amiga Games,
nachfolgend möchte ich euch eine Mini-Lösung für das tolle Adventure Kristal zuschicken. Ich hoffe, das hilft jemandem.
Zuerst möchte ich über das richtige Kämpfen reden. Du mußt nämlich wissen, daß das richtige Schwertkämpfen fürs Weiterkommen äußerst wichtig ist. Der Nacken-Hieb ist der effektivste Schlag. Das Problem liegt darin, daß du einen Schlag nicht andauernd wiederholen kannst. Du solltest besser hier und da einen schwächeren Schlag ansetzen, um dann mit dem Nacken-Hieb zu folgen. Eine Weltraumschlacht gewinnt man am besten, wenn man, sobald man die Aliens sieht, herunterbremst und dann wieder zu den nächsten weiterfliegt. Wenn man dann noch das Sphären-Schwert haben will, sollte man großzügig zu den Armen sein.
Objekte befinden sich von Spiel zu Spiel nicht immer an der gleichen Stelle. Du mußt also die ganze Szene vorn und hinten genau durchsuchen. Um die letzte große Schlacht zu gewinnen, mußt du unbedingt hohe psychische Werte haben. Dies kann man erreichen, indem man den Armen Skringles gibt. Aufrührerei hat hier nämlich den entgegengesetzen Effekt. Ok, das war es. Ich habe ja auch nur Mini-Lösung gesagt. Trotzdem sollten alle wichtigen Punkte erwähnt worden sein.
Stefan Jost

A. Gute Idee mit dem Mini-Guide. Sollte irgend jemand anderes noch so etwas auf Lager haben, dann her damit!

Hi, ihr alle!
Ich bin wohl der König der Puzzle-Spiele und kann deswegen behaupten, daß eines meiner Lieblingsspiele Vital Light ist. Vor allen Dingen im Zwei-Spieler-Modus hat man hier richtig viel Spaß, und auch allein kann es voll überzeugen. Ich habe es nun schon einige Zeit gespielt und bin sehr weit gekommen. Deswegen habe ich für euch alle einige der Level-Codes aufgeschrieben. Jeder Code steht hier für einen Sprung von jeweils acht Levels.
Armin Eubrich

72131
48063
50083
08242
41217
13203
14219
78475
23757
65942
21240
82112
38412

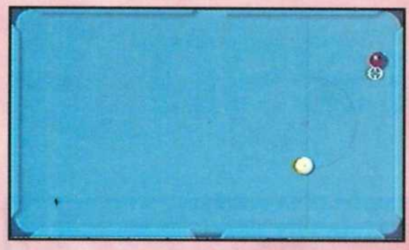
A. Vital Light ist tatsächlich ein gutes Spiel, und deswegen werden deine Codes auch sicher ihre Abnehmer finden.

Hallo Amiga Games,
bevor ich beginne, möchte ich euch unbedingt noch einmal zu eurem tollen Magazin gratulieren, und macht in jedem Falle weiter so. Nun aber zum Grund meines Schreibens. Ich habe nämlich für das Plattformspiel Ruff 'N' Tumble von Renegade einen kleinen Tip herausgefunden. Du brauchst dazu einen Joystick mit Auto-Feuer und die volle Energie auf deiner Waffe. Nun mußt du nur einfach das Auto-Feuer einschalten und kannst ohne Energieverlust weiterfeuern.
Herbert Tanninger

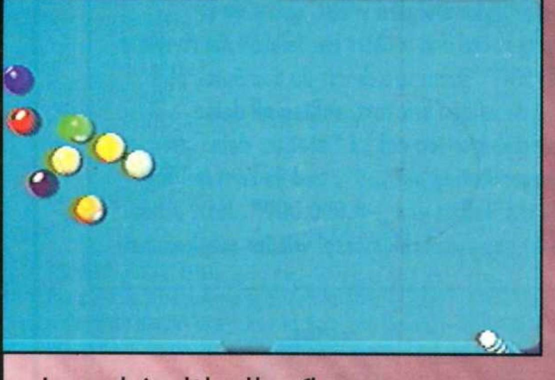
A. Vielen Dank für den Cheat! Wer mehr über Ruff 'N' Tumble wissen will, den erinnern wir an unseren Games-Guide vor einigen Monaten.

Hallo Amiga Games,
ich habe gerade Last Ninja 3 durchgezockt und nun alle Level-Codes für euch. Da das Spiel sehr groß ist, denke ich, daß eure Leser an den Codes sehr interessiert sind. Ok, das war's eigentlich schon, bis bald!
Sebastian Pflaume.

1-	SUSS
2-	IMED
3-	URTI
4-	BASD
5-	NOUS
6-	RERO



Hallo AG-Fraktion,
Hallo, wie geht´s euch denn so? Das Magazin ist wirklich brillant, besonders die Lösungshilfen! Gefällt mir echt gut! Vor kurzem hatte ich eine Idee, während ich über meinen alten Spielen saß. Warum macht ihr keine Lösungen zu Spieleklassikern? Besonders weil der Spielemarkt in letzter Zeit ja sowieso ein bißchen den Bach runtergegangen ist, halte ich das für eine gute Idee. Doch nun zum eigentlichen Grund für meinen Brief. Wie ich schon sagte, hab ich mir ein paar ältere Games angeschaut, und eines davon war das Spitzenspiel Arcade Pool. Kurz, ich habe einen Cheat für Speed Pool gefunden. Schicke alle Kugeln bis auf eine in die Taschen und plaziere die letzte vor einer Tasche . Nun wählst du die Save-Option an, dann ein neues Spiel, und im nächsten Spiel startest du mit einer Kugel und nichts auf dem Timer. Toll, um seine Freunde zu beeindrucken.
Robbie Öhler



Immer noch ein recht brauchbarer Cheat, gut gemacht, Rob. Wenn du mehr über Arcade Pool wissen willst, solltest du unsere Kurztips auf den Expertentips-

Liebe Amiga Games-Crew,
Ich bin ein Adventure-Freak und wurde deshalb hellhörig, als Vulcan Valhalla herausbringen wollte, ein Adventure-Spiel mit echter Sprachausgabe. Ich dachte, es würde großartig werden, lag damit aber völlig falsch. Aber da ich so viel Geld dafür ausgegeben hatte, beschloß ich, das Game durchzuspielen. Hier ist das Ergebnis, ich hoffe, eure Leser können damit was anfangen.
Simon Schmidtlein

Das Heiligtum -	LOPFGW
Die Kapelle -	UHGWIL
Der Turm -	ABHEFT

Danke für die Tips, Simon, sie werden sich bei diesem schweren Spiel garantiert als nützlich erweisen.

Hallo Amiga Games,
Ich schreibe, weil ich über einen Freund an einen Cheat zu Sensible World of Soccer gekommen bin. Ich weiß, für dieses Game gibt´s schon eine ganze Menge Cheats, aber ich glaube, meiner ist neu. Wenn man „M" drückt, bekommt man eine Menge Extra-Geld, und mit „W" gewinnt man ein Spiel automatisch. Es kann sein, daß diese Cheats nur bei den frühen Versionen des Spiels funktionieren.
Klaus Oberthaler

Nun, du hast gerade der legendären Cheats & Bugs-Liste zu Sensible World of Soccer einen weiteren Eintrag zugefügt. Du kannst wirklich stolz sein, Klaus!

Hallo Amiga Games,
Dragon Stone von Core ist die Art von Spiel, die ich mag. Es gibt einfach nichts Besseres als ein actiongeladenes Rollenspiel, deshalb ist es auch eines der wenigen Games, die ich wirklich zu Ende gespielt habe. Ihr wißt, was jetzt kommt, oder? Ja, ich hab die Levelcodes für das Spiel, und wenn ihr sie abdrucken wollt, könnt ihr sie haben. Euer Heft ist übrigens genial!

Level 2	BypvHo-xLB-T5jkbkHN
Level 3	rMEmyMyBAL8cTHnwTMHB
Level 4	Br1Avk2-AtkCo5nwTkHB
Level 5	By1Ayk3-xLIT5nTbTac
Level 6	Gr14yx-HLG-05nTbTacDragonstone

Roland „Dennis" Brinckmann

Das ist es, was wir wollen, Dennis! Eine schöne übersichtliche Liste mit Levelcodes. Ich habe jedoch keine Lust, sie einzutippen.

Hallo, AG-Jungs,
Bevor ich euch meinen Cheat verrate, möchte ich euch zu eurer guten Arbeit an dem Mag gratulieren, und mit den neuesten Verbesserungen seid ihr wohl die beste Amiga-Fachzeitschrift weit und breit. Ich schreibe euch, weil ich einen Cheat für Charlie Cool habe, das Plattformspiel von Rasputin. Um den Cheat zu aktivieren, gebt ihr folgendes ein:
Daniel Wellenhofer

CURRY AND RICE	20 Leben
WHAT A MAN	unendlich viele Leben
BAD BOY	Levelsprung
DREAMZONE	Unbesiegbarkeit

Danke, Daniel, ich bin sicher, daß du mit deinen Cheats vielen Leuten geholfen hast.

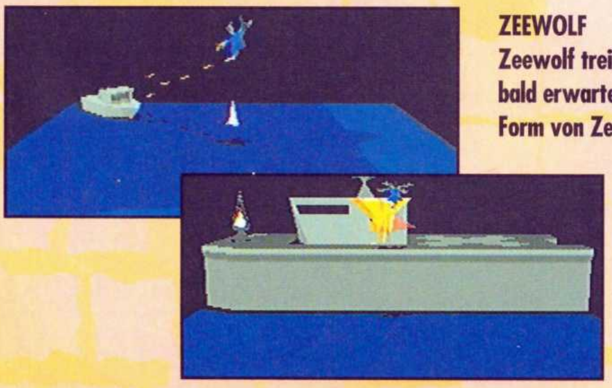
Hallo Amiga Games,
ich bin wahrscheinlich einer der ersten Amiga-User, der sich auf die 3D-Action-Spiele gestürzt und Death Mask sofort am Tag seines Erscheinens gekauft hat. Ich muß sagen, ich war ein wenig enttäuscht, habe das Game aber trotzdem durchgespielt, obwohl es bei weitem nicht so viel Spaß gemacht hat, wie ich eigentlich erwartet hatte. Nun habe ich alle Levelcodes und hoffe, ihr könnt sie gebrauchen.

level 2-	52385
level 3-	22420
level 4-	84843
level 5-	22087
level 6-	38615
level 7-	06395
level 8-	33224
level 9-	35527
level 10-	48962
level 11-	65074
level 12-	62438
level 13-	28283
level 14-	85325
level 15-	10769
level 16-	25325

Thomas Hafner

Noch einmal hat uns einer unserer Leser mit einer kompletten Liste der Levelcodes für Death Mask versorgt. Es scheint, daß eine Menge cooler Leute unser Magazin lesen. Ich denke, es müssen die Schreiberlinge sein, die eine derart exklusive Kundschaft anziehen.

VERKAUFSHITS



ZEEWOLF

Zeewolf treibt sich immer noch in den Budget-Charts herum, und bald erwartet uns von Binary Asylum ein weiterer Leckerbissen in Form von Zeewolf 2. Man hat uns ein viel besseres Spiel als das Original versprochen, es muß also absolut top sein, denn es ist ja bereits schwer, Zeewolf zu überbieten. Aber zurück zum Cheat. Wenn du „FRAMPAGE" als Paßwort eingibst, kannst du deinen Heli gegen einen superschnellen und schwer steuerbaren Stealth Fighter eintauschen. Auf diese Weise verkürzt uns das Spiel die Wartezeit auf Zeewolf 2.

AMIGA 500/1200

1. WORMS
2. SENSIBLE WORLD OF SOCCER '96
3. SUPER SKIDMARKS
4. COLONIZATION
5. ALIEN BREED 3D
6. ULT. SOCCER MANAGER
7. PREMIER MANAGER 3
8. F1 WORLD CHAMP.
9. SENSIBLE GOLF
10. WORLD CUP YEAR '94

PREMIER MANAGER 3

Gehörst du zu den Leuten, die einfach alles können? Bietet dir nichts eine Herausforderung? Überraschst du immer wieder deine Freunde, mit welcher Leichtigkeit du Spiele durchzockst? Nun, ich kenne dieses Gefühl, und dieser Cheat ist für die Hochbegabten unter euch. Wenn du den Schwierigkeitsgrad von Premier Manager 3 ins Unermeßliche steigern willst, gehst du ins Managerbüro und wählst am Telefon die Nummer „781560". Dann speicherst du das Spiel, und wenn du es neu startest, sollten all deine Spielerfähigkeiten auf „1" stehen, dein Manager-Rating auf „-9", und du hast auf der Bank ein Defizit von „-8.000.000". Jetzt schau, wie du aus dem Schlamassel wieder rauskommst!

AMIGA 500/1200 – BUDGET

1. THE SETTLERS
2. FORMULA ONE GRAND PRIX
3. ZEEWOLF
4. MONKEY ISLAND 2
5. INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS

CD 32

1. SUPER LEAGUE MANAGER
2. MORPH
3. GLOOM
4. SUPER SKIDMARKS
5. DEATH MASK

TIPS & TRICKS - J-L

Seid willkommen bei unserem lückenlosen Guide, in dem (fast) alle verfügbaren Cheats für alle Amiga-Spiele stehen. Diesen Monat kümmern wir uns um die Spiele vom Buchstaben „J" bis „L". Fängt dein Spiel also mit einem dieser Buchstaben an, dann solltest du unbedingt weiterlesen.

JUNGLE STRIKE

LEVEL-CODES

Die folgenden Codes sind für die A500-Version von Jungle Strike:

2-	RXMCK3RVMCZ
3-	9VMZBW74PFB
4-	XNGDXN4MZ34
5-	VHKRWPCJR79
6-	W74JV6PC3WY
7-	TN6Z3L6MHFB
8-	7LJYK39XV49
9-	N4J3RWNL4GG
10-	L6DMYRVWT67

JUPITER PROBE

CHEAT-CODE

Du mußt im Titelbildschirm „BOO" eingeben und dann „F3" drücken. Nun hast du Unbesiegbarkeit und kannst während des Spieles mit „P" in die nächsten Levels. Diesen Vorgang kann man mit der Spacetaste stoppen.

JURASSIC PARK

LEVEL-CODES

Ja, ja, wir haben noch mehr Level-Codes, diesmal für Jurassic Park.

2-	8EB75C3D
3-	DE5FB8C5
4-	EEE7740D
5-	BEB75C25
6-	AEA7542D
7-	BEA7542D
8-	CE5FBOC5
9-	FE6FA8DD
10-	EE77780D
11-	9E074035

K240

EXTRA-GEGNER

Bei diesem überaus guten Space-Strategie-Spiel solltest du ein bereits gesavtes Spiel anwählen. Wenn du dann nach der Save-Disk gefragt wirst, läßt du die Disk 2 im Laufwerk und drückst den linken Mausbutton. Nun erscheint die Liste der Savegames, und wenn du das erste auswählst, kämpfst du danach gegen einen besonders starken Alien-Gegner.

KAISER

CHEAT-MODE

Um den Cheat zu aktivieren, drückst du mitten in der Start-Sequenz „CTRL" und „D". Nun drückst du Return, tippst „KROENUNG" ein und drückst nochmals Return.

KARATE KID 2

Mit der Taste „P" kommst du einen Level weiter. Wenn du damit keinen Erfolg hast, dann tippe doch einmal „MYAGI" als Name in die Highscore-Liste ein.

KATAKIS

Nachdem du die Disk 2 eingelegt hast, drückst du „Y", und mit der Maus in Port 2 hältst du den rechten Button gedrückt, bis der erste Level geladen wurde.

KEEF THE THIEF

ÜBERRASCHUNG

Hier gibt es eine wirklich interessante Sache zu sehen. Dazu gehst du in das Baumhaus in der Nähe der linken Seite der Karte. Wenn du dort einen Screen siehst, der wie ein Werbespot mit einer Frau darin aussieht, dann versuche doch einmal folgenden Zauberspruch: RHINO HORN, BLACK PEARL, NARCCICUS ROOT.

KICK OFF 2

SPIEL-CHEATS

Mit Auto-Fire oder durch schnelles Drücken des Feuerbuttons kannst du fast jeden Schuß aufs Tor halten. Hältst du bei einem gegnerischen Freistoß „R" gedrückt, so kannst du sehen, wo der Ball hingeht.

Mitten im eigentlichen Match solltest du die Tasten „F1" bis „F10" alle drücken. Nun müßte „S12" oder „S14" in der rechten oberen Ecke erscheinen. Jetzt kannst du den Torwart des Gegners gegen irgendeinen Spieler austauschen. Machst du dies zweimal, so wird der Torwart niemals mehr einen Schuß von dir halten können.

KID CHAOS

CHEAT-MODES

Gib einen der Codes als dein Paßwort ein:

ARCADEGAMES - Untermenü

HARDASNAILS - Cheat-Menü

LEVEL-CODES:

ARCADEGAMES-	Sub games menu
HARDASNAILS-	Cheat menu

LEVEL CODES:

2-	LFEGOKOKQCK
3-	MDORQAPKHOL
4-	NRLQTAGASIM
5-	OPTSQARBLOD

KID GLOVES

CHEAT-MODE

Während des Spiels stoppst du mit „F1" und tippst „RHIANNON" ein. Nun kannst du mit den nachfolgenden Tasten die Cheats aktivieren:

F9 - Unbesiegbarkeit

F8 - Schlüssel, Sprüche und Geld

F7 - Level-Auswahl

F6 - Shop

Wenn du einen dieser Cheats aktivieren möchtest, dann mußt du vorher immer den Code eingeben.

THE KILLING GAME SHOW

KARTE

Um dir eine Karte für den Level anzeigen zu lassen, mußt du einfach nur die „HELP"-Taste drücken.

KINGS OF THE BEACH

LEVEL-CODES

Die Level-Codes für Kings of the Beach sind folgende:

1-	SIDEOUT
2-	GEKKO
3-	TOPFLITE
4-	SUNDEVIL

Und hier noch einige Cheat-Codes:

LOGIC ON - der Computer spielt für dich

LOGIC OFF - schaltet diese Funktion wieder ab

CHEAT ON - der Cheat wird eingeschaltet

CHEAT OFF - Na, ratet mal!

EAT ME - größere Sprites

DRINK ME - kleinere Sprites

KING'S QUEST 3

CHEAT-CODES

Wenn du einen Zauberspruch losläßt und du deinen Spruch aufsagen sollst, dann drückst du Return. Nun noch „ALT", „D" und zweimal Return oder Enter drücken. Nun tippst du noch „GET OBJECT" und dann die Nummer des Objektes ein, das du willst. Wenn du „TP" und wieder eine Nummer eingibst, kannst du zu verschiedenen Orten reisen.

KLAX

LEVEL-AUSWAHL

Drücke „4", um in den 100. Level dieses tollen Spieles zu kommen. Wenn man die Shift- oder die Spacetaste gedrückt hält und eine der Zahlen 1 bis 4 drückst, wird ebenfalls ein Cheat aktiviert.

KNIGHTMARE

HEALTH-CHEAT

Für diesen Cheat muß man im Woodland-Abschnitt des ersten Levels mit dem Spaten fünf Äpfel finden. Nun wirft man diese Äpfel auf das Schild an der Wand. Jeder Spielcharakter sollte

außerdem zwei Hasen-Pasteten essen. Nun sollten die Hit-Points auf deinem weiteren Weg eigentlich nicht mehr abnehmen.

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

CHEAT-MODE/LEVEL-CODES

Wenn du als dein Paßwort „ZACHARY" eingibst, so bekommst du unendliche Leben spendiert. Außerdem kannst du nun überall hingelangen. Die passenden Level-Codes:

Level 2- NELSON
Level 3- PATTIE
Level 4- MRPLOW
Level 5- MAGGIE

KRYPTON EGG

CHEAT-MODE

Sobald das Spiel mit dem Laden beginnt, hältst du den linken Mausbutton und die „HELP"-Taste gedrückt. Nun kannst du während des Spieles folgendes machen.

ESC - Level überspringen
F10 - unendliche Leben
CTRL - Sprung bis zum letzten Monster

LAST ACTION HERO

LEVEL-AUSWAHL

Du mußt während des Titelbildschirmes oder mitten im Spiel „HAVE A BAD DAY" eingeben. Nun sollte der Screen aufblitzen, und du kannst folgendes machen:

F1 - Level 1
F2 - Level 1 Endgegner
F3 - Level 2
F4 - Level 2 Endgegner
F5 - Level 3
F6 - Level 3 Endgegner
F7 - Level 4
F8 - Level 4 Endgegner
F9 - Level 5
F10 - Level 5 Endgegner

L - überspringt einen Level
D - erledigt alle Gegner auf dem Schirm

LAST DUEL

LEVEL-AUSWAHL

Halte das Spiel an und drücke „F9". Dann hältst du „HELP", „L", „SHIFT" und „1" gedrückt. Wenn du jetzt weiterspielst, kannst du mit den F-Tasten die Levels weiterrücken und mit „F8" bekommst du ein Extraleben.

LEANDER

LEVEL-CODES

Gib einen der nachfolgenden Codes als dein Paßwort ein:

ZXSP - Level 2
LVFT - Level 3
LTUS - unendliche Leben
LUCY - Herzen
SOTB - Regen
SNOW - Schnee

Wenn du den LTUS-Code eingegeben hast, dann hältst du mit „F8" das Spiel an und drückst dann „F6". Mit dem Feuerbutton kannst du nun die Levels überspringen und mit „F2" bis „F7" die Superwaffen auswählen.

LEATHER GODDESS OF PHOBOS

TIPS & TRICKS

Die Antwort auf des Sultans Rätsel ist „RIDDLE" (Rätsel). Um an dem Attentäter im All vorbeizukommen, mußt du ihn bekämpfen, bis er entwaffnet ist. Nimm sein Schwert und gib es ihm wieder. So merkt er, daß du einer von den Guten bist und er nicht gewinnen kann. So erledigt sich das Problem von selbst.

LED STORM

EXTRA-ENERGIE

Tippst du „AMIGA DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT" ein, so erscheint am unteren Rand eine Message. So geht deine Energie bei weitem langsamer verloren als vorher.

LEGEND OF THE LOST

LEVEL-CODES

Tippe „ELDERx" als Paßwort ein. „X" muß hierbei durch eine Zahl von eins bis sechs ersetzt werden. Hier noch ein paar Level-Codes.

LEGEND OF VALOUR

GELD-CHEAT

Versuche einen Schatz zu finden, ihn mitzunehmen und suche dann noch nach einer anderen Person. Nun wird er oder sie dann einen Geldsack fallen lassen. Und denke daran: die Personen mit dem meisten Geld sind meist auch Frauen.

LEMMINGS

LEVEL-CODES

Tippe gleich zu Beginn im Titelbildschirm „FQUIGGLEY" ein. Dadurch wird verhindert, daß sich die kleinen Wusler selbst vernichten. Nachfolgend haben wir dann noch die Level-Codes für den Fun-Level:

2- IJJLDNCCCN
3- OHNLHCADCN
4- HNLHCADCN
5- LDLCAJNFCK
6- DLCIJNLGCT
7- HCANNNLHCW
8- CINNLDLICJ
9- CEKHMDLJCO
10- MKHMDLCKCX
11- NHMLHCALCT
12- HMDLCIOMCJ
13- MDLCAKLNCS
14- LHCIKLOOCR
15- HCEONOLPCU
16- CMOLMDLQCV
17- CAJHLFLBOT
18- IJHLNHBCOP
19- OHLFHBADDV
20- JLNACIOEDJ
21- NNHCAKLFDS
22- NHCMJLNGDO
23- HCAOLLNHDW
24- BINLLFHIDV
25- BAJHMFHJDX
26- IJHMFLCKDV
27- NHMFHBALON
28- HMNHCINMDP
29- MFHBAJLNDP
30- FHBIJLMODY

LEMMINGS (OH NO MORE LEMMINGS)

LEVEL-CODES

Hier noch die Level-Codes für den Crazy-Level:

1- TFLCAHVFBD
2- FLCIHTTGBK
3- HBALTTFHBS
4- BILTTFHIBL
5- BAHPUFHJBN
6- IHPUFHBKBG
7- LPUFHBALBD
8- PUFHBILMBM
9- UFHBAHTNBF
10- FHBIHTUOBO
11- HBALTUFPBL
12- BILTUFHQBE
13- BAHPTDIBCE
14- IHPTDIBCCN
15- LPTDIBADCK
16- PTDIBILECD
17- TDIBAHTFCM
18- DIBIHTTGCF
19- IBALTTDHCS
20- BILTTDIICL

LEMMINGS 2

CHEAT

Im Menü-Bildschirm mußt du den Mausbutton in allen vier Ecken des Screen einmal klicken. Zuerst links oben und dann im Uhrzeigersinn weiter. Nun müßte „LET'S GO" ertönen, und du kannst jetzt jeden Level von jedem Stamm auswählen.

LEONARDO

UNENDLICHE LEBEN

Tippe „FREIBIERIC" ein und der Screen müßte aufblitzen. Schon solltest du über unendliche Leben verfügen können.

LETHAL XCESS

CHEAT-MODE

Tippst du im Haupttitelbildschirm „COKE" ein, so blinkt der Screen blau auf. Nun kannst du mit den folgenden Tasten die Cheats aktivieren.

F1 - Triangle
F2 - Dronen
F3 - Alien-Wiper
F4 - Blaster
F5 - Laser
F6 - Formation
F7 - Seeker
F8 - Hunter
F9 - Schild
F10 - Unbesiegbarkeit
V - Zeitlupen

Außerdem kannst du noch die folgenden Sachen im Titelscreen eintippen:

FAST - erhöht die Geschwindigkeit
AUTO - schaltet das Autofeuer an
TWIN - zwei Schiffe auf dem Screen

LICENCE TO KILL

Mit „F8" kannst du die Level überspringen. Einfach oder!?

Die Nr.1 für unbegrenzten Amiga – Spaß





Aus gutem Grund das meistgelesene Amiga Magazin:

- ➜ Aktuelle Informationen
- ➜ Ausführliche Workshops
- ➜ Knallharte Tests
- ➜ Hilfreiche Tips & Tricks
- ➜ Kompetente Kaufberatung
- ➜ Sofort verständliche Grundlagen
- ➜ Professionelle Tips zur Programmierung
- ➜ Coole Spieletests



➜ ➜ ➜ Jetzt neu!

Überall im Handel.

MAGNA MEDIA

MagnaMedia Verlag · AMIGA-Magazin · Hans-Pinsel-Str. 2 · 85540 Haar b. München

Die Pixel-Kicker kehren zurück!

Sensible Wor Soccer 95/96

Daß man auch ohne 3D-Grafik, Capture Motion-Sprites und Virtual Stadium-Technologie die Bundesliga der Amiga-Fußballspiele anführen kann, beweist die aktualisierte Neuauflage von Sensis Klassiker.



Rasantes Gameplay und pixelgenaue Steuerung zeichnen Sensible Soccer aus.

Besonders aufregende Torszenen können im Replay noch einmal bewundert werden.



Wer kann sich noch an MicroProse Soccer für den C64 aus dem Jahre 1987 erinnern? Einer? Zwei? Naja, immerhin! Dies ist nämlich der eigentliche Urvater des vorliegenden Amiga-Spiels aus dem Jahre 1996. Nach Wizball gelang Sensible Software mit MicroProse Soccer damals der zweite Riesenerfolg, ganz nebenbei handelte es sich dabei auch um das erste Fußball-Spiel, das mit der Vogelperspektive ausgestattet war. Grafisch und spielerisch hat sich, ehrlich gesagt, seitdem nicht allzuviel getan, echte Spielefans wissen jedoch, daß der Spielspaß nicht unbedingt von technischen Kabinettstückchen abhängt!

Sensible Soccer 3?

Im Grunde genommen ist dies bereits der dritte Teil der Sensible-Soccer-Saga, wobei man im Vergleich zum Vorgänger Sensible World Of Soccer nur sehr geringfügige Änderungen vornahm, dies war eigentlich auch nicht notwendig, denn schon der Vorgänger bot alles, was man von einem modernen Fußballspiel erwarten durfte. Zum einen gibt es einen umfangreichen Actionteil, in dem man selbst per Joystick die Krümel-Kämpfer über den Rasen steuern darf, wobei Freundschaftsspiele, Weltmeisterschaften, Qualifikationen oder eine ganze Saison, in einer aus hundert originalgetreuen

rld Of S

Ligen zur Auswahl stehen. Wer seine physischen Talente eher als geringwertig einschätzt und mehr in die Fußstapfen von Otto Rehagel schlüpfen will, darf auch nur als Trainer fungieren, der mit Taktik-Wahl, Ein- und Auswechslung und Spielereinkäufen sein Geschick steuert.

Komplexität ohne Ende!

Was die Programmierer hier auf den zwei Disketten versteckt haben, ist wirklich erstaunlich. Ob man nun in Asien, Afrika oder Europa antreten will, das Programm kennt keine Gren-

Wer das Ersatzspielerdasein von Andreas Herzog beenden und Stephan Chapusiat schon jetzt auf den Platz sehen will, kommt an Sensible World Of Soccer ´96 nicht vorbei!

zen. Überall wo es auch in Wirklichkeit einen offiziellen Fußballverband gibt, darf man auch im Spiel antreten, und nicht nur das! Es stehen natürlich auch die Original-Spieler mit der Original-Haarfarbe und den echten Trikots zur Verfügung. Deren spielerischen Talente wurde natürlich auch nicht erfunden, sondern aufwendig nachrecherchiert. Die österreichische Liga ist ebenso mit von der Partie, wie die schweizerische Eidgenossenschaft, für den Großteil unserer Leserschaft dürfte natürlich die erste und zweite Bundesliga aus Deutschland im Vordergrund stehen. Ob man nun mit der SpVgg Unterhaching oder



Liga-Mannschaften aus der ganzen Welt stehen bereit.



Die Aufmachung ist schlicht, aber übersichtlich.



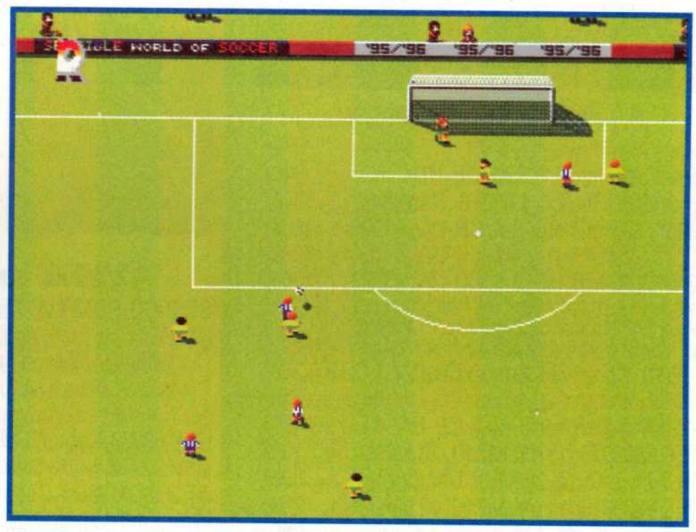
Hier ist der Beweis für die Aktualität! Der FC Bayern hat neue Trikots und Andi Herzog.

der Borussia Dortmund antritt, alle aktuellen Spieler sind enthalten, die originalgetreuen Trikots wurden nachempfunden und der Saisonablauf entspricht inklusive 3-Punkte-Regel der Realität. Wer nun auch noch den Kegelfußballclub Rinchnach ins Leben rufen und Landrat Heinz Wölf einmal in Stutzen sehen will, darf sich beim Editior austoben und die Mannschaften seiner Träume auf den Trainingsplatz stellen.

Die Vorzüge

Das aktive Eingreifen auf dem Fußball-Platz gehört nach wie vor zu den reizvollsten Beschäftigungen von Sensible World Of Soccer. Die unglaubliche Rasanz, die pixelgenaue Steuerung, das variantenreiche Schußprogramm und die realitätsnahe Arrangierung machen Sensible Soccer zum Referenz-Fußballspiel schlechthin. Die ziemlich schlichte Grafik trägt durch die sich ergebende Übersichtlichkeit und die putzigen Animationen ebenfalls zum Spielspaß bei. Wer also das Ersatzspielerdasein von Andreas Herzog sofort beenden und Stephan Chapusiat schon jetzt auf den Platz sehen will, kommt an Sensible World Of Soccer ´96 nicht vorbei, ganz besonders nicht bei diesem günstigen Preis von weniger als DM 60,-!

■ **Hans Ippisch**



Nur Profis wird auffallen, daß die Spieler ein paar neue Fertigkeiten erhalten haben.

COMMENT



Der Zahn der Zeit biß auch bei Sensible Soccer zu, angeknabbbert wurden jedoch nur Grafik- und Soundwertung, in Sachen Spielspaß bleibt Sensible World Of Soccer nach wie vor ungeschlagen.

FACTS

Hersteller: Warner, Renegade, ■ **Spieler:** 1-2 ■ **Disks:** 2 **Preis:** ca. DM 60,– ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2. Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, Tastatur

+ echte Spielernamen, sehr gut spielbar

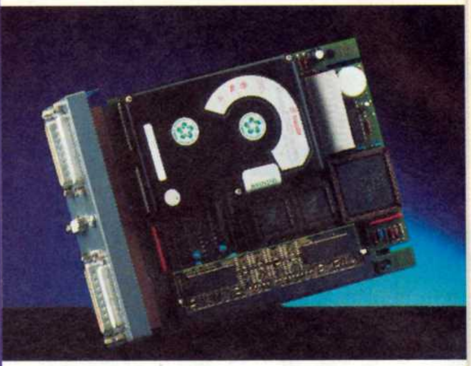
− keine grafischen Verbesserungen

GAMEPLAY	90 %
GRAFIK	48 %
SOUND	60%
MOTIVATION	87%
GESAMT	89%

COMPUTER Vesalia

CD-32 - SX-32 - Zubehör

Premium-Bundle: CD-32 und SX-32 698,-
CD-32 Console mit Joypad, 2 CD´s 333,-
CD-32 Console mit 5 CD´s und T-Shirt 359,-
CD-32 Console mit 10 CD´s und T-Shirt 399,-



SX-32 goes AMIGA 1200 Komplett-Set 899,-
CD-32 mit SX-32, Tastatur, 3.5 Laufwerk, Maus, 2 CD´s
CD-32 Tastatur sw 99,- / CD-32 Maus sw 39,-
SX-32 Expansion-Modul 449,-
Harddisk u. RAM, siehe unter 2.5 HD bzw. Ersatzteile
3.0 Disketten-Set 39,- / Joypad Honeybee 35,-
3.1 Set: 3 Handb. (DOS, ARexx, WB), 6 Disk 99,-
3.5 Laufwerk schwarz für SX-32 / SX-1 99,-
CD-32/SX-1 Power-Netzteil mit 3.0 Ampere 79,-



A 1200 und Erweiterungen

Amiga 1200 Magic *, OS 3.1 698,-
Amiga 1200 Magic *, 170 MB-HD+ 948,-
Amiga 1200 Magic*, 1.09 GB Harddisk+ 1348,-
A 1200*, 170 MB-HD, 2-f., CD-LW, 4 CD´s 1168,-
A 1200*, 170 MB-HD, 4-f., CD-LW, 4 CD´s 1268,-
A 1200*, 170 MB-HD, 6-f., CD-LW, 4 CD´s 1368,-
* Wordworth 4, Personal Paint 6.4, Print-Manager 1.2, Whizz, Organizer 1.1, TurboCalc 3.5, Datastore 1.1, Photogenics 1.2, Pinball Mania. + *Scala MM 300 nur im A 1200 mit Harddisk*
CD-1200+ Controller, 2-fach CD-LW, 4 CD`s 269,-
CD-1200+ Controller, 4-fach CD-LW, 4 CD`s 359,-
CD-1200+ Controller, 6-fach CD-LW, 4 CD`s 469,-
M-TEC 68030Turbo mit MMU, 28 MHz, Uhr 199,-
4 MB Turbo-Karte, 28 MHz, Uhr, Coproz. 398,-
M-TEC 68030Turbo mit MMU, 42 MHz, Uhr 299,-
4 MB Turbo-Karte, 42 MHz, Uhr, Coproz. 498,-
1 MB-Modul 89,- / 4 MB 199,- / 8 MB 399,-
SCSI II Mastercard für M-TEC 68030 169,-

2.5 HD SX-32 / SX-1 / A 600 / A 1200

170 MB Seagate 229,- / 260 MB Areal 289,-
420 MB Conner 359,- / 540 MB Hitachi 449,-
810 MB Hitachi 699,- / 1.3 GB Toshiba 999,-
*Harddisk intern, inklusive Software und Zubehör

AMIGA 500 / A 600 Erweiterungen

CD-LW 4-fach für Alfa-Power-Controller 299,-
inkl. Metallgehäuse, Install-Software, CD mit 500 Games
CD-LW 4-fach mit Alfa-Power-Controller 448,-
Alfa-Power-Controller mit HD-Option, 8 MB-RAM-Option
1 MB Turbo-Box, 25 MHz inkl. Coprozessor 369,-
Chip-RAM-Erweiterung inkl. 8375 2 MB 239,-
80 MB-HD mit Alfa-Power AT-Controller 278,-
540 MB-HD mit Alfa-Power-Controller 419,-
512 kB-RAM-Karte Uhr/Akku, 1 Spiel 59,-
2 MB RAM-Karte, Uhr/Akku, REV. 5-8a 189,-
1 MB-RAM-Karte A 500Plus, 1 Spiel 69,-
4/1 MB 68020 M-TEC Turboboard 369,-/229,-
CD-ROM-LW mit Contr., 2 CD´s, A 600 269,-
1 MB RAM-Karte ohne Uhr, A 600 69,-
Apollo 68020 Turbo-Karte, A 600 a. Anfr.

Nützliches Zubehör

1.3 o. 2.0 ROM mit Umschaltplatine A 1200 109,-
2.0 ROM mit 3-f. Umschaltung, A 500/A 2000 99,-
Jetzt inkl. WB 2.1 dtsch. mit 5 Disketten und Handbuch
3.1 Set für A 600 169,-/ 3.1 Set für A1200 199,-
3.1 Set A 500/2000 169,-/ A 3000 o. A 4000 199,-
Alle Sets mit 3.1 ROM (s), 3 Handbücher dtsch. u. 6 Disketten
WINNER-Maus, rot, schw. o. weiß, 400 dpi 39,-
Mega Maus 3-Tasten 400 dpi (Alfa Data) 45,-
Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic) 69,-
AMIGA-Trackball mit Microschalter 49,-
Crystal Trackball, 3-fach leucht. Kugel 79,-
Joystick, Multi-Cruiser color, M.-Schalter 29,-
Techno Sound-Sampler Turbo II u. Softw. 149,-
3.5 DD „Precision"-Disketten 100 Stück 59,-
Modem 28.8, V.34 & V. Fast, Postzulassung 299,-



Mustek
Color-Handy-Scanner
Amiga-Software
299,-

A 2/3/4000 und Erweiterungen

SCSI-CD-ROM-LW 4-fach / 6-fach ab 279,-/559,-
CD-LW 4-/ 6-fach, A 2000 / A 3000T 278,-/399,-
CD-ROM-LW 4-fach / 6-fach A 4000 278,-/ 399,-
CD-LW 4-/ 6-fach, A 2. / A 3000 extern 387,-/499,-
Alle CD-ROM-Laufwerke inkl. Software bzw. Controller
GVP 68030 Turbo 40 MHz, mit SCSI A 2000 629,-
GVP A4008 SCSI-Controller A 2000 / A 4000 199,-
AT 2008 AT-Bus- Controller, RAM-Option 119,-
Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt. 219,-
Multi Face Card III, Multi I / 0-Karte 139,-
4 MB-RAM-Karte inkl. PS/2-Modul, A 2000 298,-
2 MB Chip-RAM-Erweiterung A 2000 239,-



Drucker-Scanner

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar. 319,-
240 Z / sec., Einzelblatt-E., Color-Option, Amiga-Treiber !!
Citizen Swift 200C Color-Drucker 449,-
24 Nadel-Matrix, 216 Z / sec., 8 kB Speicher, 2 Jahre Garantie
Canon BJC-4000 Color-Tintenstrahldrucker 599,-
3 Jahre Garantie, 248 Z / sec., 360 dpi, EBZ 100 Bl., 64 kB
WINNER-Handy-Scanner Parallel 159,-
400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software
AlfaScan800, 256 Graustufen 800 dpi 209,-
ARTEC 6000C A4 Flachbett-Color-Scanner 669,-
SCSI-II, 24 Bit, hohe Auflösung, inkl. Amiga o. PC-Software

Ersatzteil-Service

ROM 1.3 39,- / ROM 2.04 39,- / ROM 2.05 49,-
IC 8520 CIA 39,- IC 5719 Gary 39,-
IC 8362 Denice 39,- IC 8373 Denise 59,-
IC 8364 Paula 39,- 8375 1 MB Fat Ag. 49,-
Chip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen! 10,-
Coprozessor 25 MHz / 33 MHz 89,-/119,-
Coprozessor 40 MHz / 50 MHz 179,-/199,-
2 MB RAM-Erweiterung (ZIP 514400) 198,-
1 MB PS/2-Modul 70nS / 4 MB 70nS 89,-/199,-
8 MB PS/2-Modul 70nS / 16 MB70nS 399,-/719,-
Netzteil 4,5 A o. 3,0 A f. A 500 -A 1200 109,-/99,-
AMIGA 2000 oder AMIGA 3000 Netzteil je 169,-
AMIGA 3000 T.-Netzteil, A 4000 Netzteil je 269,-
AMIGA 3000 T.-Board kompl. Sonderpreis 699,-
AMIGA 3000 Tower Gehäuse org.Commo. 169,-
4 Spieler Adapter für Parallel-Port 19,-
Autom. Maus / Joystick Umschalter 19,-
Amiga an TV Scart-Kabel 19,-
Switch-Box f. Drucker/Scanner inkl. Kabel 39,-
Parnet-Kabel 19,- CD-32 Sernet-Kabel 59,-
Nullmodemkabel 25,- Audiokabel Cinch 9,-
Druckerkabel 15,- VGA 15-P.-Verläng. 15,-
Farbband sw MPS 1230/1224/1500C je 6Stck. 27,-
Tintenpatrone für MPS 1270 29,-
300 W Stereo-Aktivboxen (3 D Sound) 119,-
240 / 80 Watt Stereo-Aktivboxen 99,- / 69,-

CDTV und A 570 Zubehör

CDTV inkl. Fernbedien., Maus, Vorführgerät 299,-
CDTV Fernbedienung (auch als Reserve ?) 29,-
CDTV original Maus, schwarz 39,-
CDTV orig. Infrarot-(Drahtlose-) Maus sw 69,-
CDTV original Commodore Genlock 119,-
CDTV orig. Commo., 64 kB Memory-Modul 49,-
CDTV original Tastatur, schwarz 99,-
CDTV Board neu, 1 MB, o. gesockl. IC´s 49,-
A 570 SCSI-Controller 149,-
A 570 2 MB-RAM-Erweiterung 259,-
SCSI-Gehäuse inkl. Netzteil, SCSI-Kabel 139,-
Caddy für A 570, CDTV, ... 5 Stück 40,-

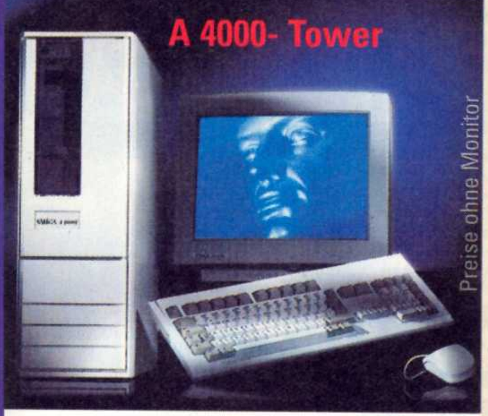
Mailbox
Tel.: 02852 / 9140-16
28.800 bps, 24h Online

Vesalia-Shop-Salzwedel
Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

Direktverkauf Hamminkeln
Mo.- Fr. 10.00 - 13.00 / 14.00 - 18.30 Uhr
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

9 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 9 Jahre WINNER

AMIGA®

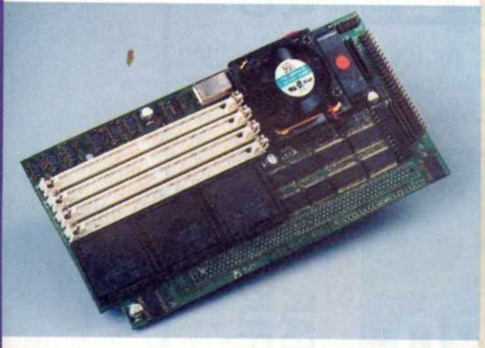


A 4000-Tower 2 MB, ohne Harddisk	3699,-
A 4000-T. 6 MB, 1 GB-HD, 6-fach CD-LW	4698,-
A 4000-T. 18 MB mit HD u. CD-ROM-LW	5798,-

2,15 GB-SCSI-HD (8mS), 6-fach SCSI-CD-ROM-LW (140mS)

WINNER-4040/60 Turbo bis 50 MHz

Ein neuer Maßstab für den A 3000 und A 4000



WINNER-4040 33 MHz & SCSI II	1299,-
WINNER-4040 40 MHz & SCSI II	1499,-
WINNER-4060 50 MHz & SCSI II	1899,-

Mit 68040 40 MHz ca. 3-fache Leistung des A 4000. Datendurchsatz ca.10 MB/sec.. Bis 128 MB Fastram.

Disk-Software allgemein

ASIM 3.0 CD Tr.	129,-	Final Writer V4.0 dtsch.	219,-
Brilliance V2.0	185,-	Final Copy II dtsch.	69,-
CD Boot 1.0	55,-	IDE-Fix CDFS	89,-
CD-ROM Starterkit	99,-	PC Task 2.03 / 3.1	39,-/169,-
CD-Write	69,-	Personal Write dtsch.	49,-
Deluxe Paint 5	229,-	Siegfried Copy 1.8	59,-
Diavolo Backup	89,-	Siegfried AntiVirus	49,-
Final Data	119,-	Turbo Print Prof. 4.1	119,-
AMOS- the Creator	39,-	GP Fax	99,-

AMIGA - Laufwerke

3.5 DELL-HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy	189,-
3.5 Alfa Data-LW extern, u. Siegfried Copy	99,-
3.5 Color-LW, rot, blau, gelb, grün, weiß, S. Copy	99,-
3.5 LW A 500 / A 600 / A 1200 /A 2000-intern	89,-

3.5 AT- Harddisk		3.5 SCSI-Harddisk	
850 MB Conner	349,-	850 MB Quantum	349,-
1.09 GB Seagate	499,-	1.09 GB Quantum	449,-
1,6 GB Maxtor	569,-	2.2 GB Quantum	1098,-

SCSI-Gehäuse, TÜV-Netzteil, leiser Lüfter 109,-

CD´s für A 570 , CDTV , CD-32/SX-32 , A 500 - A 4000

17 Bit Phase 4	40,-	Light ROM I/II	je 69,-
17 Bit 5 th Dimension	49,-	Light ROM III	85,-
3 D Arena	40,-	Light Works	37,-
Amiga Desktop-Video	35,-	Lightware Enhancer	49,-
Amiga Magazin 1 / 2 /3	je 16,-	LSD Compendium Del. 3	45,-
Amiga Tools III	35,-	Making Musik	45,-
Aminet 7 / 8 / 9	je 19,-	Mand 2000	89,-
Aminet Set 1, 4 CD`s	49,-	Maxon Cinema 4 D Clas.	65,-
Amos PD Release 2	45,-	Maxon Raytrace Pro CD	65,-
Animet Set 2, 4 CD´s	49,-	Meeting Pearls II	17,-
Animatic	9,-	Meeting Pearls III	15,-
Animania Vol.1	25,-	Megahits 1 & 2	je 9,-
Amiga FD Inside	20,-	Megahits 3 & 4	je 29,-
Amiga Tools I / II	19,-/ 39,-	Megahits 6	55,-
Arktis Edition Vol. 1	16,-	Network CD Volume 2	39,-
Artworx	29,-	Octamed 6.0	59,-
Assassins Volume 2	42,-	Power Games	15,-
The Beauty of Chaos	19,-	RHS Color-Collection	35,-
Battle Chess	19,-	RHS DTP-Collection	19,-
C 64 Sensations Vol. 1	25,-	Saar / Amok II	33,-
Caddy für A 570/CDTV	9,-	Sci - Fi Sensation 2 CD´s	45,-
Cinema Studio	39,-	Sound Library/Graphic	44,-
Cliptomania	58,-	Sound & Version	33,-
Comugraphics Phase 1	45,-	Spectrum Emulator CD	44,-
Da Capo Vol.1	35,-	Stare Optx	39,-
Demomania I	22,-	Steuer Profi ´95	49,-
Deutsch. Ed. 1/ 2	16,-/ 22,-	Ten on Ten	89,-
Deutschl., 150 Städ. Info	15,-	Terra Sound	45,-
Do it !	35,-	The AGA Experience	45,-
E.M. Comugraphic Ph. 2	53,-	The Color Libary Vol. 1	35,-
Encounters	29,-	Tiebreak	19,-
Eric Schwartz CD	42,-	Texture Gallery	69,-
Fanta Seas	59,-	Town of Tunes	29,-
Fresh Fish 10	29,-	Ultimedia 3 & 4	45,-
Frozen Fish	39,-	UPD Gold 4 CD´s	55,-
Gateway	16,-	Visions	59,-
The Global A. Experience	35,-	Weird Science Anim.	49,-
Gif's Galore	35,-	Weird Science Clipart	34,-
Giga Grafik 4 CD`s	39,-	Weird Science S. 2 CD's	45,-
Giga-PD 3.0 dt. 3 CD's	20,-	Workbench Add on	39,-
Gigantic Games 2	10,-	World Info 95	59,-
Gold Fish I / II 2 CD´s	je 45,-	World of	je 39,-
Gold Fish III	35,-	Xenon II	19,-
Grafik Workshop	89,-	XiPaint V3.2	59,-
Illusions in 3D	22,-	Zoom Vol. 1	37,-
Imagine Enhancer	55,-		

Vesalia 96-01:7er CD-Bundle 49,-
Amiga-Magazin Vol. 3, Megahits 1 & Megahits 2, Power-Games, Tiebreak, Animatic, Deutschland 150 Städte-Info.

Vesalia 96-01: 8er CD-32-Bundle 59,-
Sleepwalker, Syndikate, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Fire & Ice, Dtschl. 150 Städte, Power Games, D/Generation

A 1084 ST Monitor inkl. Amiga-Kabel	389,-
Philips TV-Monitor mit Amiga-Kabel	399,-



TIPS DES MONATS

A1200 170 MB, 4-f. CD-LW, 4 CD´s	1268,-
CD-32, 5 CD´s, Joypad, TV-Kabel	359,-
M 1438S Autoscan-Monitor, Stereo.	569,-
GVP 68030 T. -Karte 40 MHz A 2000	629,-
Citizen ABC Color-Drucker, A.-Disk	389,-
ARTEC Viewstation Flachb.-Scanner	669,-
CD-ROM-LW A 600 / A 1200 -extern	269,-
Canon BJC 4000 Farbtintenstrahldrucker	599,-
CDTV Genlock, original Commodore	119,-
CD-1200+ Controller, 4-f. CD-LW, 4 CD´s	359,-
CD-1200+ Controller, 6-f. CD-LW, 4 CD´s	469,-
3.5 Alfa-Data LW mit Siegfried Copy	99,-



CD´s für CD-32/SX-32 , Amiga 1200 und Amiga 4000

Alfred Chicken	15,-	Jungle Strike	35,-
Alien Breed 3D	69,-	Marvins M. Adventure	29,-
All Terrain Racing	45,-	Mean Arenas	25,-
Baldie	69,-	Microcosm	27,-
Banshee	29,-	Morph / Myth	8,- / 15,-
Base Jumpers	34,-	Odyssey	a. Anfr.
Battle Chess	23,-	Out to Lunch	15,-
Battletoads	19,-	Paws of Fury	45,-
Beneath a Steel Sky	69,-	PGA European Tour	30,-
Benefactor	25,-	Photo Lite	49,-
Big Six - Dizzy Games	29,-	Pinball Illusions	48,-
Blitz Tennis	a. Anfr.	Power Games	15,-
Brian the Lion	25,-	Premiere	27,-
Bump `n´ Burn	9,-	Quick	15,-
Bubba `n´ Stix	29,-	Ryder Cup Golf	25,-
Bureau 13	69,-	Rise of the Robots	69,-
Castles II	25,-	Roadkill	53,-
Chuck Rock 1 & 2	je 27,-	Sensible Soccer	19,-
Def. of the Crown 2	37,-	Shadow Fighter	49,-
D-Generation	19,-	Sleepwalker	15,-
Dragonstone	27,-	Skeleton Crew	55,-
Erben der Erde	55,-	Speedball 2	30,-
Evasive Action	59,-	Speris Legacy	65,-
Extreme Racing	a. Anfr.	Soccer Kid	25,-
Exile	49,-	Soccer Superstars	35,-
Fears	69,-	Star Crusader	69,-
Fields of Glory	59,-	Striker	25,-
Fire & Ice	19,-	Superfrog	29,-
Fury of the Furries	19,-	Super Skidmarks	59,-
Gamer Cover CD 8-17	je 7,-	Super Methane Bros.	25,-
Gamers´ Delight I/II	45,-/35,-	Super Stardust	49,-
Grand Slam 3-er Set	45,-	Syndicate / Alfr. Chicken	29,-
Guardian	55,-	Tiny Troops	89,-
Heimdall 2	29,-	Top Gear II	53,-
Impossible Mission	29,-	Tower Assault (A.B. 2)	53,-
James Pond III	29,-	Universe	29,-
John Barnes Football	15,-	Ultimate Body Blows	35,-
Kingpin	29,-	Video Creator	29,-
Liberation	29,-	Whales Voyage II	79,-
Litil Divil	49,-	World of Golf	a. Anfr.
Lotus Trilogy	39,-	Worms	65,-
Lost Vikings	29,-	Zool / Zool II	25,-/29,-

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
(Im Industriegebiet A2)
46 499 Hamminkeln

Amiga u. Commodore sind eingetragene Warenzeichen der Escom AG
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Bestellannahme: 02852 / 9140-10
Bestellannahme: 02852 / 9140-11
Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autobahn A3
Oberhausen-Arnheim
Fax: 02852 /1802

Mo.-Fr. 9.00 -13.00 /14.00 -18.30 Uhr
Sa. 9.00 -13.00 Uhr

9 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 9 Jahre WINNER

CHART ATTACK

Ermittelt im Dezember ´95 von Joysoft.

A 500

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(2)	Worms	94%	2
2.	(1)	Amazon Queen	92%	2
3.	(4)	Whale´s Voyage II	90%	5
4.	(Neu)	Mad News	85%	1
5.	(Neu)	The Citadel	80%	1
6.	(3)	Colonization	88%	7
7.	(-)	Der Meister	65%	6
8.	(Neu)	Wheelspin	65%	1
9.	(5)	Der Reeder	77%	3
10.	(7)	Biing!	87%	11

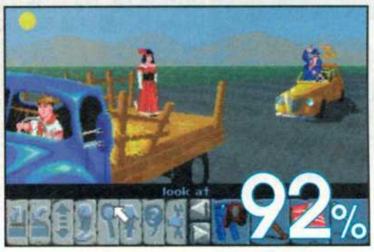
CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Gloom	90%	4
2.	(Neu)	Erben der Erde	92%	1
3.	(Neu)	Worms	94%	1
4.	(Neu)	Alien Breed 3D	84%	1
5.	(Neu)	Exile	—	1
6.	(9)	Paws of Fury	—	3
7.	(4)	Pinball Illusions	88%	8
8.	(5)	Theme Park	88%	8
9.	(7)	Jungle Strike	87%	8
10.	(2)	Fears	87%	2

A 1200

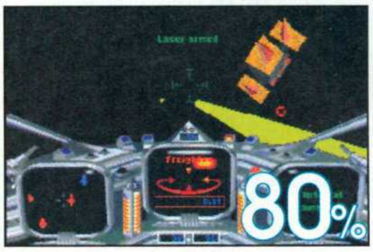
Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(Neu)	Dungeon Master II	84%	1
2.	(1)	Fears	87%	3
3.	(Neu)	Alien Breed 3D	84%	1
4.	(5)	Der Seelenturm	85%	6
5.	(3)	Der Meister	65%	6
6.	(9)	Der Reeder	77%	3
7.	(3)	Pinball Mania	68%	2
8.	(Neu)	Wheelspin	65%	1
9.	(Neu)	Exile	—	1
10.	(Neu)	Coala	80%	1

AMIGA GAMES EMPFIEHLT



Adventure
AMAZON QUEEN

Eine straffe Handlung im Rahmen einer echten Abenteuer-Story bürgt für Spaß und Spannung vom ersten bis zum letzten Byte.



FLUGSIM.
STAR CRUSADER

Gameteks Star Crusader hat durch sein fesselndes Gameplay die etwas biederen 3D-Fluggrafiken gut übertünchen können.



WISIM
MAD NEWS

Deutschlands Softwarehäuser mausern sich mehr und mehr zu den Amiga-Experten schlechthin. Ideal als Biing!-Nachfolger!



Geschick
WORMS

Ganz in der Tradition von Lemmings entpuppt sich Worms nach kurzer Zeit als süchtig machendes Geschicklichkeitsspiel erster Güte!

LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87
LADEN: 56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16
LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16
LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11
LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24
LADEN: 50939 KÖLN GOTTESWEG 157
LADEN: 52062 AACHEN BLONDELSTR. 10
LADEN: 40211 D'DORF WEHRHAHN 24

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

AMIGA

AMIGA	500	1200
Airbus A 320 2 (KD) *		**79.90**
Akira (KE)	69.90	
Alien Breed 3D (DA)		**69.90**
Alien Olympics (DA)	69.90	
Baldies (DA) *	79.90	
Biing! (KD) 2MB/3MB	99.90	109.90
Bombmania (DA)	49.90	
Breach 3 (DA) *	**69.90**	
Breathless (DA)		**69.90**
Bundesliga Manager 3 (KD)	89.90	99.90
Bureau 13 (DA) *	**69.90**	
Caribbean Desaster (KD) *	79.90	
Cedric (KD)	79.90	
Chaos Engine 2 (DA)		**79.90**
Coala (DA)		**59.90**
Colonization (KD)	79.90	
Daedly Racer (DA)	54.90	
Der Meister (KD)	69.90	69.90
Der Reeder (KD)	99.90	99.90
(1,5 MB erforderlich)		
Der Seelenturm (KD)		**79.90**
Der Stratege (KD) *	79.90	
Dungeon Master 2 (KD)		**89.90**
Elite 3 (KD)		**69.90**
Evasive Action (KD) *	69.90	
Evils Doom (DA) *	79.90	
Exile (DA)		**59.90**
F 1 Pole Position (KD) *	**99.90**	**99.90**
F 1 World Cup Edit. (DA)	59.90	
Fatal Strokes (DA) *	79.90	
Fears (DA)		79.90
Flight o.Amazone Queen (DA)	79.90	
(1.5 MB-Festplatte empfohlen)		
Guardian (KE)		69.90
Hattrick-Ikarion (KD) *	99.90	99.90
Hugo (KD)	**69.90**	
In your Dreams (DA) *	59.90	59.90
Mad News (KD)	**79.90**	
(Festplatte erforderlich)		
Mad News Extrablatt (KD) *	39.90	
Micro Machines 2 (DA) *	69.90	
NBA Jam Tour Edition (DA)		**89.90**
RAN Trainer (KD)	69.90	
Sensible Golf (DA)	69.90	
Sensible World Soccer (KD)	**69.90**	
Soccer Stars 96 (KD)	**69.90**	
(Kick Off 3, Anstoss, FIFA Soccer, Premiere Manager 3)		
Speris Legacy (DA)		69.90
Star Crusader (KD) *		69.90
Street Racer (DA) *	**69.90**	
Super Tennis Champ. (KE)	54.90	
Switchworld (DA) *	79.90	
The Citadel (KE)	**69.90**	
(ab Amiga 500+)		
Total Football (DA) *	**79.90**	
Virocop (DA)	49.90	49.90
Virtual Karting (DA)		49.90
Whales Voyage 2 (KD)	**79.90**	**84.90**
(1200 Version - CD auch für CD 32)		
Wheelspin (KE)	59.90	59.90
Willy Lembke Fußball Man. (KD)		**69.90**
(Playermanager 2)		
Worms (DA)	**69.90**	
Z. (DA) *	**69.90**	
Zonked (DA) *	49.90	

CD 32

CD 32	
Battletoads (DA)	29.90
Benefactor (DA)	29.90
Brian the Lion (DA)	29.90
Chaos Engine (DA)	**29.90**
Clockwiser (KE)	39.90
Deathmask (DA)	69.90
Defender of the Crown 2 (DA)	39.90
Dennis (DA)	29.90
Dragon Stone (DA)	**29.90**
Erben der Erde (KD)	**59.90**
Exile (DA)	59.90
Fears (DA)	79.90
Fields of Glory (KD)	59.90
Fire & Ice (DA)	**29.90**
Gamers Magazine (KE)	19.90
(+CD - Monatlich NEU)	
Heimdall 2 (DA)	**29.90**
James Pond 2 (DA)	29.90
James Pond 3 (DA)	39.90
Lemmings 1 (DA)	39.90
Lost Vikings (KE)	39.90
Marvins Marv.Adventure (DA)	39.90
Mean Arenas (DA)	**19.90**
Overkill & Lunar-C (DA)	29.90
Paws of Fury (DA)	49.90
PGA Tour Golf (DA)	49.90
Pinball Illusion (DA)	69.90
Prey (DA)	69.90
Ryders Cup (DA)	29.90
Seek & Destroy (DA)	39.90
Simon the Sorcerer 1 (DA)	**49.90**
Skeleton Krew (DA)	**29.90**
Super Skidmarks (KE)	69.90
Ultimate Body Blows (DA)	39.90
Universe (KD)	49.90
Whales Voyage 2	84.90
Worms (DA)	**69.90**
Zool 1 (DA)	29.90

LÖSUNGEN

LÖSUNGEN	
Abandoned Places 1+2 (KD) je	13.90
Beneath a Steel Sky (KD)	13.90
Bloodnet (KD)	13.90
Curse of Entchantia (KD)	13.90
Dreamweb (KD)	13.90
Dungeon Master 2 (KD)	13.90
Erben der Erde (KD)	13.90
Eye of Beholder 1-3 (KD)	25.00
Frears (KD)	19.80
Flight of Amazone Queen (KD)	13.90
Heimdall 1+2 (KD)	13.90
Innocent Until Caught 1-2 (KD) je	13.90
Indiana Jones 3+4 (KD) je	13.90
Ishar 1-3 (KD)	25.00
King's Quest 1-6 (KD)	25.00
Legend 1+2 (KD) je	9.90
Lucas Arts Classic Adventure (KD)	25.00
Lure of the Temptress (KD)	13.90
Might & Magic 3 (KD)	13.90
Monkey Island 1+2 (KD)	13.90
Schwarzes Auge 1 (KD)	24.95
Simon the Sorcerer (KD)	13.90
Universe (KD)	13.90
Whales Voyage 2 (KD)	13.90

Bitte fragen Sie nach unseren täglichen Neuzugängen

SUPER PREIS — AMIGA

nur solange Vorrat reicht

AMIGA	
1869 - 1200 (KD)	**29.90**
3D World Tennis (DA)	19.90
Airbucks 1.2-1200 (KD)	19.90
Airbus USA (DA)	**29.90**
Airbus Europa (DA)	**29.90**
Anstoss Data-1200 (KD)	29.90
Armoured Geddon 2 (DA)	19.90
B-17 Flying Fortress (DA)	29.90
Backgammon Royal (KD)	39.90
Banshee - 1200 (DA)	**29.90**
Battletoads (DA)	19.90
Beastlord (DA)	**19.90**
Behind the Iron Gate (KD)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	**29.90**
Bitmap Brothers 1 (DA)	19.90
(Cadaver, Speedball 2, Xenon 2)	
Blastar (DA)	19.90
Bloodnet (DA)	**29.90**
(ab Amiga 500+)	
Brian the Lion (DA)	14.90
Bubba n'Stix (DA)	19.90
Burning Rubber 1200 (DA)	19.90
Cannon Fodder 2 (DA)	39.90
Civilization (KD)	39.90
Crystal Dragon (KD)	**29.90**
Darkmere (KD)	**29.90**
Der Trainer Italia (KD)	29.90
Dracula (DA)	29.90
Dragonstone (KD)	**29.90**
Dreamweb (KD)	**29.90**
Dreamweb 1200 (KD)	29.90
Empire Soccer (KD)	29.90
Erben der Erde (KD)	49.90
Erben der Erde - 1200 (KD)	49.90
Eye of Storm (DA)	29.90
F 1 - Domark (DA)	**29.90**
F 1 Grand Prix (DA)	39.90
F 117 Nighthawk (DA)	29.90
FIFA Soccer (KD)	**39.90**
Fields of Glory (KD)	49.90
Fields of Glory 1200 (KD)	**29.90**
Fußball Total (KD)	29.90
Globdule (DA)	14.90
Glücksrad (KD)	**14.90**
Hanse - Die Expedition (KD)	49.90
Hanse - Die Expedition - 1200 (KD)	49.90
Impossible Mission (DA)	29.90
Impossible Mission - 1200 (DA)	**29.90**
Intern.Open Golf 1200 (DA)	29.90
James Pond 3 - 1200 (DA)	**19.90**
Jurassic Park - 1200 (DA)	**19.90**
Kick Off 3 - 1200 (DA)	39.90
Kick Off 3 Euro-1200 (DA)	**39.90**
Kingdoms of Germany (KD)	**29.90**
Legacy of Sorasil (DA)	39.90
Legend 2 (DA)	19.90
Legend of Fairghail (KD)	29.90
Lollypop (DA)	49.90
Lure of Temptress (KD)	**19.90**
Maniac Mansion (KD)	29.90
Mean Arenas (DA)	19.90
Might & Magic 3 (KD)	**19.90**

SUPER PREIS — AMIGA

nur solange Vorrat reicht

AMIGA	
Missiles over Xerion (DA)	**19.90**
Oscar 1200 (DA)	19.90
Perihelion (DA)	19.90
Populous 1 + Data (DA)	19.90
Populous 2 (DA)	19.90
Prime Mover (DA)	14.90
Prince of Persia (DA)	**19.90**
Rally Championship (DA)	29.90
(ab Amiga 500+)	
Red Baron (KD)	29.90
Reunion (KD)	**29.90**
Rise of the Robots (DA)	29.90
(1MB Chip RAM-Festplatte)	
Rise of the Robots 1200 (DA)	39.90
Riskant (KD)	**14.90**
Sabre Team 1200 (KD)	29.90
Second Samurai (DA)	19.90
Sensible Soccer Intern. (DA)	**14.90**
Shaq Fu (DA)	**19.90**
Simpson Bart vs World (KE)	19.90
Skeleton Krew 1200 (DA)	**29.90**
Soccer Kid 1200 (DA)	29.90
Space Legends (DA)	**29.90**
(Wing Commander, Elite 1, Megatraveller)	
St.Thomas (KD)	**39.90**
Steve Davis Snooker (DA)	14.90
Super Space Invaders (DA)	**19.90**
Theatre of Death (DA)	19.90
Their Finest Hour (DA)	29.90
Theme Park (KD)	39.90
Triple Fun (KD)	**39.90**
(Die Siedler, Chaos Engine, Terminator 2)	
Trivial Pursuit (KD)	**19.90**
Trolls - 1200 (DA)	19.90
Turbo Trax (DA)	29.90
Vision (KD)	29.90
Whizz (DA)	**29.90**
(ab Amiga 500+)	
Wing Commander 1 (KD)	**19.90**
Wonderdog (DA)	**14.90**
World Cup Year 94 (KD)	29.90
(Sensible Soccer 93/94, Striker, Goal, Championship Manager 93/94)	
WWF 2 (DA)	**29.90**
Zack Mc Kracken (KD)	29.90
Zeppelin Gold Edition (KD)	**39.90**
Zool 2 (DA)	19.90

----------------WICHTIG----------------

Bei Sonderangeboten bitte immer mehrer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind !!

ZUBEHÖR

ZUBEHÖR	
4 Player Adapter	14.90
Competition Pro Star	39.90
Competition Pro Star Mini	29.90
Discbox 3.5"-100 Disc	14.90
Joypad CD 32 Hony Bee	39.90
Joypad Techno Plus	19.90
Mouse-Joystick Umschalter	34.90
Mouse Techno Plus	29.90
Portverlängerung	9.90
Scart Kabel	14.90

3DO

3DO	
Grundgerät+Fifa Soccer	629.00
Control Pad	69.90
Blade Force (DA)	99.90
Flying Nightmare (DA)	99.90
Killing Time (DA)	99.90
Need for Speed (DA)	109.90
Station Invasion (DA)	49.90
Theme Park (DA)	109.90
Wing Commander 3 (DA)	109.90

SATURN

SATURN	
Grundgerät + Pad	629.00
Control Pad	44.90
Clockwork Knight 2 (DA)	109.90
Daytona USA Racing (DA)	139.90
Myst (KD)	109.90
Mystery Mansion (KD)	129.90
NBA Jam Tournament Ed. (DA)	99.90
Panzer Dragoon (DA)	119.90
Rayman (DA)	99.90
Sega Int. Victory Goal (DA)	109.90
Virtua Cop+Pistole (DA)	149.90

PLAYSTATION

PLAYSTATION	
Playstation Grundgerät	589.00
Control Pad	59.90
Memory Card	49.90
Destruction Derby (DA)	109.90
Discworld (KD)	99.90
FIFA Soccer 96 (KD)	99.90
Lemmings 3D (DA)	99.90
Loaded (DA)	89.90
Multitap-4Player Adapter	69.90
NBA Jam Tournament Ed. (DA)	109.90
Novastorm (DA)	99.90
Rapid Reoload (DA)	99.90
Rayman (DA)	99.90
Ridge Racer (DA)	109.90
Streetfighter-Movie (DA)	109.90
Tekken (DA)	119.90
Theme Park (KD)	99.90
Thunderhawk 2 (DA)	99.90
To Shin Den (DA)	99.90
Warhawk (DA)	99.90
Worms (DA)	99.90
WWF Arcade (DA)	109.90
X-Com (KD)	89.90

MAGIC KARTEN

MAGIC KARTEN	
Fallen Empire - Booster (KE)	2.90
Chronicle - Booster (KE)	3.90
Heimatländer - Booster (KD)	2.90
Ice Age - Starter (KE)	10.90
Ice Age - Booster (KE)	3.90
Jyhad - Starter (KE)	19.90
Jyhad - Booster (KE)	6.90
The Gathering - Starter (KE)	10.90
The Gathering - Booster (KE)	3.90
The Gathering 4th - Booster (KD)	3.90
The Gathering Ultd. - Booster (KD)	3.90

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(DA) DT. ANLEITUNG
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(*) NOCH NICHT LIEFERBAR
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS
EXILE
AMIGA 1200
59.90
DEUTSCHE ANLEITUNG

TIP DES MONATS
DARKMERE
DRAGONSTONE
DREAMWEB
AMIGA 500
je **29.90**
KOMPLETT DEUTSCH

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND:
NACHNAHME:9DM
ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI

UPS: 9 + 6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM
(nur postbar)

SICHERHEITS VERPACKUNG 2.50 DM

Joysoft BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
○ KATALOG — fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○ 500er ○ 1200er ○ CD 32
○ NACHNAHME: 9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: 6 DM
○ AUSLANDSVORKASSE: 15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ KOMPLETT-LIEFERUNG
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

A.G.2.96

MITMACHEN & GEWINNEN!

AMIGA GAMES BRAUCHT DEINE MEINUNG!

Wie gut ist unser Leserservice in der Reklamationsbearbeitung? Beantwortet die folgenden Fragen und gewinnt ein Spiel!

- **Hattest Du in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Deiner Diskette oder CD?**
  ❑ Ja ❑ Nein
- **Falls ja, wie lange hat der Ersatz Deiner Disk/CD gedauert?**
  ❑ bis zu einer Woche
  ❑ mehr als eine Woche
  ❑ mehr als zwei Wochen
  ❑ mehr als einen Monat
- **War Deine Diskette/CD defekt und hast du dennoch nicht reklamiert?**
  ❑ Ja, Ausgabe Nummer __/9_
  ❑ Nein
- **Hattest Du in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?**
  ❑ Ja ❑ Nein
- **Falls ja, warst Du mit der Betreuung zufrieden, wurde Dir geholfen, hast Du einen Ansprechpartner bekommen?**
  ❑ Ja ❑ Nein
- **Verteile bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis 6 (schlecht):**

  ____

Sende den ausgefüllten Coupon bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Kennwort: AG Q-Check
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie ❑ **AMIGA GAMES 2/96**

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

FEHLERBESCHREIBUNG:

Mein System: ❑ A500 ❑ A600 ❑ A1200 ❑ A4000 ❑ ___ ❑ 1 MByte ❑ 2 MByte ❑ ___

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ACHTUNG!

Nur wenn der Original-Amiga Games-Aufkleber beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!

Bei Reklamationen bitten wir zu beachten, daß unfrankierte Sendungen nicht angenommen werden können.

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Amiga
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Bitte ausreichend frankieren

TRADE TRAVEL FIGHT

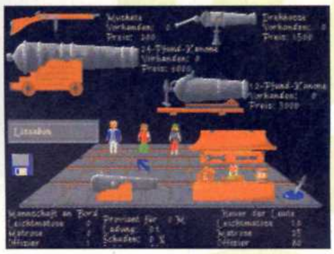
Ob man als Seemann Millionär werden kann, kann man mit unserer aktuellen Coverdisk ganz einfach ausprobieren!

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Coverdiskette ins Laufwerk df0: und schalte den Rechner wieder ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet. Die Maus muß in Port 1 angestöpselt werden.

So geht´s!

Bevor das eigentliche Spiel gestartet wird, kann man durch das Drücken der Taste 'Y' für Yes eine komplette Anleitung abrufen. Drückt man auf die Leertaste, wird der Textaufbau angehalten, so daß man die Texte in Ruhe durchlesen kann; über die Return-Taste kann man sich die nächste Seite anzeigen lassen. Viel Spaß!



Vor dem Auslaufen muß eine Mannschaft angeheuert werden.



Trade Travel Fight spart nicht an Details, sogar die Position der einzelnen Masten kann man ablesen.

Die Disketten unterliegen einer ständigen Qualitätsprüfung. Die Lauffähigkeit des Programms wird für die angegebenen Systeme garantiert. Sollte nun bei Euch etwas nicht laufen, so prüft bitte vor der Reklamation, ob Ihr alles richtig gemacht habt. Erst wenn Ihr alles überprüft habt und das Programm immer noch nicht läuft, solltet Ihr reklamieren. Schneidet dafür den Coupon aus dem Heft, füllt ihn bitte aus, gebt eine kurze Fehlerbeschreibung an und legt den Original-Amiga Games-Aufkleber bei. Nur wenn dieser beiliegt, können wir die Reklamation auch bearbeiten. Wir werden Euch schnellstmöglich eine lauffähige Version zukommen lassen! Und denkt bitte immer daran: Wir wollen, daß die Diskette bei Euch läuft. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, so dürft Ihr uns keine Böswilligkeit unterstellen, wir wollen schließlich, daß Ihr mit uns zufrieden seid!

Alles CE ...oder was?

VECTOR HARD & SOFT

Alle unseren eigenen VECTOR-Produkte tragen nicht nur das CE-Zeichen, sie werden auch in unserem eigenen Prüflabor gemäß den Vorschriften des EMV-Gesetztes getestet

Das überirdisch gute Angebot:



SIE bringen Ihren A1200
WIR bauen Ihren Tower:
- BigTower Space-Design
- incl. 230W Netzteil
- incl. abgesetzter PC-Tastatur (105T.)
- incl. Kleinmaterial und Montage

499,-

TOWER POWER ab 279,-

Sie möchten...
einen individuellen Tower für Ihren Rechner
(noch mehr) Slotkarten betreiben
in den Tower einen PC einbauen
sich die Sache erst mal ansehen

Wir haben die Lösung:
14 verschiedene Designs für A500, 2000, 3000, 4000
Shuttle-Boards mit bis zu 8 Zorro-Slots, ab A1200 natürlich Zorro III
PC-ISA und PCI-Boards von 486DX2 bis Pentium 133
Besuchen Sie unsere Ausstellung oder fordern Sie den Spezialprospekt an

Von Ihrem kompetenten AMIGA -DISTRIBUTOR:

A4000 TOWER	ab **4.498,-**
A1200	**698,-**
A1200HD170 *Starter-Edition*	**998,-**
Monitor M1438S	**599,-**
Video-Bundle (Sie sparen* 78,-)	**1.299,-**
A1200 Starter-Edition mit Video-Digitizer Graffito24 S-VHS (PCMCIA)	
CD-Bundle (Sie sparen* 73,-)	**1.349,-**
A1200 Starter-Ed. mit Quad-Speed CD-Drive und aktueller Aminet-CD	
OnLine-Bundle (Sie sparen* 98,-)	**1.399,-**
A1200 Starter-Ed. mit Motorola3400pro High-Speed Modem 28.800	

*gegenüber dem Kauf zu Einzelpreisen

ACTIVATOR Neu

Das Freezer-Modul für den A1200 — 299,-
•Einbau im internen Erweiterungsschacht •Freezer und Ripper für Spiele •zieht Grafiken und Sounds aus beliebigen Programmen •Trainermodus (unendliche Leben) für Spiele •Virus-Check und -Kill •Disketten-Emulation (auch Fremdformate) auf Festplatte für Nachlade-Spiele •Disk-, Debug- und System-Monitor •DOS-Command Interface • -zig weitere nützliche Funktionen •Deutsche Anleitung

Video-Text Decoder Neu

VECTOR VTex - der VideoText-Decoder für den Amiga •Anschluß am Parallel-Port •Einlesen der Daten von jedem FBAS-Signal (Chinch) •incl. Kabel und anwenderfreundlicher Software (laden,speichern,drucken usw,) **99,-**

CD³² Shuttle Neu

Machen Sie einen vollwertigen Rechner aus Ihrem CD32! **•mit Einbaufloppy** •externer Anschluß für: zusätzliches Netzteil,Tastatur (PC AT), Floppy, Monitor; Parallel/Seriellport, •interner Anschluß für: Festplatte **3,5"** AT-Bus, SIMM-Speicher in 2,4 oder 8MB (abschaltbar), math. Co-Prozessor •MPEG-Modul kann weiterverwendet werden! **499,-**

Kickstart & Workbench

Umschaltplatinen:

VECTOR KickUM Spezial für 2Roms im A600	39,-
VECTOR KickUM 3 für 3Roms im A500/A2000	39,-
VECTOR KickUM 2plus 2Roms A500/A2000 speziell 3.1	29,-

Kickstart/Workbench Upgrades:
Upgrade-Kit auf Amiga OS3.1 mit Workbench-Software, Kickstart-ROM(s) und deutschen Handbüchern:

AS320 (A500 oder A2000),AS306 (A600)	179,-
AS312 (A1200),AS330 (A3000),AS340 (A4000)	209,-
Kickstart-ROM V1.3	39,-
Kickstart-ROM V2.04	49,-
Kickstart-ROM V2.05 (37.350 für A600HD)	89,-

CD & HD

A1200 CD-Controller &QUAD-Speed	**399,-**
•mit vierfach-Speed Drive•Audio-Player•CD-ROM-Filesystem•CD32-Emulator•Handbuch	
A1200 CD-Controller &SIX-Speed	**599,-**
wie oben, aber CD-Laufwerk mit sechsfacher Geschwindigkeit	
CD-Controller solo / CD-Drives solo:	
ATAPI CD-ROM Controller für A1200	189,-
4fach-Speed / 6fach-Speed CD-Drive ATAPI	299,-/ 449,-
4fach-Speed / 6fach-Speed CD-Drive SCSI	329,-/ 549,-
HardDisk 2,5" Komplett-Sets:	
• incl. Kabel, Schrauben und ausführlichem Handbuch	
Komplettset 340 MB	399,-
Komplettset 820 MB (andere Größen auf Anfrage)	779,-
3,5" Festplatten in verschiedenen Kapazitäten auf Anfrage	
IOMEGA ZIP-Drive SCSI 100MB Neu	**359,-**
ZIP-Cartridge 100MB	39,-
Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller	**149,-**
• für den Erweiterungsport des A570 •externer SCSI-Anschluß SUB-D 25pol • incl. Handbuch	
Oktagon2008 SCSI-Controller für A2../3../4000	259,-
Alfa-Power HardDisk-Controller IDE für A500	199,-
CD-ROM Upgrade-Kit ATAPI für Alfa-Power	189,-
Externe SCSI-Towergehäuse Neu	
• alle Modelle incl. Netzteil und Lüfter • durchgeführter SCSI-Bus • **incl. SCSI-Anschlußkabel** 25pol SubD - 50pol Centronics	
SCSI-Gehäuse für eine 3,5" Harddisk	159,-
SCSI-Tower 2fach für 3,5" oder 5,25" Geräte	189,-
SCSI-Tower 4fach für 3,5" oder 5,25" Geräte	249,-
Harddisk-Adapter	**29,-**
zum Anschluß einer 3,5" Platte im A600/1200	
TwinCon-Adapter	**39,-**
zum Anschluß **je** eines 3,5" **und** eines 2,5" Gerätes	

DFÜ* & Multi I/O*

Die **VECTOR** Connection Multi I/O-Karte* für den Amiga2/3/4000 •vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud •zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen •MIDI-kompatibel •inclusive komfortabler Portmanager-Software — 299,-

Data/Fax-Modem* Motorola 3400pro 28.800 Neu
•Eines der zuverlässigsten Tischgeräte überhaupt •incl. Netzteil, seriellem Kabel und Telefoanschlußkabel •Übertragungsstandards bis einschließlich V.34 •DTE-Speed bis 115.200baud •Fax Grp III •Datenkompression: MNP5/V.42bis •Fehlerkorrektur MNP2-4/V.42 •Hayes-kompatibler Kommandosatz •BZT: A118 601F — 499,-

fragen Sie nach SYSOP-Konditionen!

Sonstiges

Sie finden den gesuchten Artikel nicht ? Wir führen weiteres Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in unserem Sortiment. Wir reparieren Ihren Amiga schnell und preiswert von Meisterhand!

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-. Eilversand und Großgeräte per Trans-O-Flex ab DM 30,- Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf bleiben vorbehalten.

Video-Digitizer — Preis-Sturz



• Echtzeit-Digitizer mit 24 Bit Farbtiefe • Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wand-ler •512KB RAM on Board • bewegte Sequenzen können digitalisiert werden, **HardDisk-Recording** über PCMCIA! • IFF, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.a. • *Neue* leistungsfähige *Software* mit über 70 Filter- und Effektmöglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen) • inclusive Anschlußkabel und Netzteil •optional: S-VHS Eingang für bessere Bildqualität; PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferrate

Graffito24 parallel	**269,-**
Graffito24 parallel S-VHS	**299,-**
Graffito24 PCMCIA	**349,-**
Graffito24 PCMCIA S-VHS	**379,-**
PCMCIA-Adapter solo	**80,-**

RAM & Turbo- Karten

SIM-Module zu Tagespreisen!

Cyberstorm 060/50 für A4000	**1.795,-**
SCSI-Kit für Cyberstorm	349,-
I/O-Modul für Cyberstorm	799,-
Blizzard 2060 für A2000	**1.395,-**
Blizzard 1260 für A1200	**1.249,-**
SCSI-Kit für Blizzard 1260	199,-
Blizzard 1230-IV für A1200	**349,-**
SCSI-Kit für Blizzard 1230-IV	179,-
RAM Board 1MB für A600	**119,-**
VECTOR-RAM Board 2MB A500	**249,-**
• intern mit Uhr/Datum • läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM • incl. GARY-Adapter	
VECTOR-RAM Board 2MB A570 (TEST Amiga Special Ausgabe 9/94: Sehr Gut)	
• interne, autoconfigurierende FastRAM-Steckkarte	**249,-**

Zubehör

Cybervision64 mit 2MB	699,-
Cybervision64 mit 4MB	869,-
S-VHS Genlock ProGen *plus*	349,-
Neptun Genlock	1.199,-
externes DD-Laufwerk	129,-
internes DD-Laufwerk A2000	99,-
internes DD-Laufwerk A500	89,-
internes DD-Laufwerk A600/1200	89,-
VGA-Adapter für A1200/A4000	29,-
Adapter VGA-Invers (23pol Monitorstecker an Grafikkarte)	39,-
Trackball Crystall mit leuchtender Kugel	79,-
VECTOR 400dpi Maus incl. Maushalter&Pad	49,-
VECTOR Midi-II Interface	129,-
VECTOR MicroSound-Sampler II	79,-
VECTOR MicroSound-Sampler II HIFI	99,-

Neue Leistung zum alten Preis — Neu

VECTOR HARD & SOFT Distributor

HK-Computer GmbH
Höninger Weg 220 • D-50969 Köln
Mo-Fr:10⁰⁰-13³⁰ u.14³⁰-18³⁰,Sa:10⁰⁰-14⁰⁰
Telefon : 0221 / 369062
Telefax : 0221 / 369065
Mailbox : 0221 / 369024

HK COMPUTER

DIE COVER-CD

Endlich! Auf der 43. Ausgabe von Amiga Games gibt es erstmals eine Cover-CD, auf der sich massenweise Spiele, Demos, Utilities, der komplette Seelenturm-Soundtrack und noch viel mehr befindet. Hier verraten wir, wie man sie bedient!

So geht´s!

Wenn Du den Soundtrack von Der Seelenturm hören willst, mußt Du die CD in ein herkömmliches Audio-CD-Laufwerk einlegen. Die Tracks 2 bis 17 beinhalten den Soundtrack von der Seelenturm. Achtung! Den 1. Track sollte man sich nicht auf einem Audio-Laufwerk anhören, hierdurch können die Lautsprecher geschädigt werden! Für die CD-ROM-Spiele und Anwendungen mußt Du folgendermaßen vorgehen: Starte Deinen Rechner mit einer Konfiguration, in der das CD-ROM-Laufwerk in das System eingebunden ist. Wenn Du das Icon der CD-ROM auf der Workbench doppelt mit der linken Maustaste anklickst, erscheinen mehrere Schubladen auf der Workbench, in denen sich Anwendungen, Vollversionen, Spieledemos, PD-Spiele, Updates, Cheats, Grafiken und Musikmodule befinden. Außerdem erscheinen fünf Textgadgets. Klicke zweimal auf dieses Lesegadget, um den Text auf dem Bildschirm lesen zu können. Hier bekommst Du Informationen über die Programme und Spiele. Außerdem besitzen die meisten Programme spezielle Text-Gadgets.

Allgemeine Hinweise:

■ Damit die Programme direkt von CD-ROM gestartet werden können, mußt Du mit der linken Maustaste doppelt auf das Assign-Gadgets `Klick_Me´ klicken. Dann ist es möglich, die Daten direkt von der CD-ROM zu nutzen! Achtung, viele Spiele müssen erst auf Disketten entpackt werden!

■ Es sind nicht alle Programme auf der CD-ROM installiert, teilweise liegen die Programme nur als Archiv vor. (Beispielsweise 1 Cedric-Demo).

■ Archive werden durch Doppelklick mit der linken Maustaste auf das Archiv-Icon entpackt. LHA- und LZX-Archive werden in das RAM und DMS-Archive auf eine Leerdiskette im Laufwerk DF0: entpackt.

■ Lest erst die jeweiligen Hilfetexte, die sich auf der CD-ROM befinden, um eine Fehlbedienung zu vermeiden.

■ In der Regel benötigen die Programme Amiga-OS 2.x und 1 MByte RAM. Einige Programme benötigen ein höheres Amiga-OS, mehr RAM und eine Festplatte. Einige Programme laufen nicht ohne AGA-Chipset.
Reklamationen machen in diesem Falle keinen Sinn, wenn die Konfigurationsansprüche nicht erfüllt werden können.

■ Einige Programme laufen nur mit OS 1.3, diese lassen sich ohne Tricks nicht auf einem A1200 starten.

■ Aufgrund der enormen Program-Menge ist es leider nicht möglich, für eine Lauffähigkeit aller Programme auf allen Systemen zu sorgen. Wir bitten dies zu entschuldigen.

Das Cover-CD-Forum

Zukünftig werden wir alle Grafiken, Demos, Musikstücke und Spiele, die wir von Lesern erhalten, auf der CD-ROM veröffentlichen. Legt bitte eine Erklärung bei, auf der Ihr bestätigt, daß die Werke frei sind von Rechten Dritter und kostenlos veröffentlicht werden dürfen. Schickt die Werke an folgende Adresse:
Computec Verlag GmbH,
AMIGA Games
Kennwort: AG-CD-ROM
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Die CD-ROMs unterliegen einer ständigen Qualitätsprüfung. Die Lauffähigkeit des Programms wird für die angegebenen Systeme garantiert. Sollte nun bei Euch etwas nicht laufen, so prüft bitte vor der Reklamation, ob Ihr alles richtig gemacht habt. Erst wenn Ihr alles überprüft habt und das Programm immer noch nicht läuft, solltet Ihr reklamieren. Schneidet dafür den Coupon aus dem Heft, füllt ihn bitte aus, gebt eine kurze Fehlerbeschreibung an und legt die Original-Amiga Games CD-ROM bei. Nur wenn diese beiliegt, können wir die Reklamation auch bearbeiten. Wir werden Euch schnellstmöglich eine lauffähige Version zukommen lassen! Und denkt bitte immer daran: Wir wollen, daß die CD-ROM bei Euch läuft. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, so dürft Ihr uns keine Böswilligkeit unterstellen, wir wollen schließlich, daß Ihr mit uns zufrieden seid!

Garantie ❑ AMIGA GAMES 2/96
Umtausch defekter CD-ROMs nur gegen diesen Original-Coupon!
FEHLERBESCHREIBUNG:

Mein System: ❑ A500 ❑ A600
❑ A1200 ❑ A4000 ❑
❑ 1 MByte ❑ 2 MByte ❑

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ACHTUNG!
Nur wenn die Original-Amiga Games-CD-ROM beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!
Bei Reklamationen bitten wir zu beachten, daß unfrankierte Sendungen nicht angenommen werden können.

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Amiga Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Bitte ausreichend frankieren

SOUNDTRACK
- DER SEELENTURM

(Tracks 2-17 nur für Audio-CD-Laufwerk!)

VOLLVERSIONEN
- Crazy Sue 2
- Trade Travel Fight

DEMOVERSIONEN
- Amazon Queen
- Cross Check
- Empire Soccer
- Hollywood Pictures
- Leading Lap
- Virtual Karting (AGA)
- Oldtimer (AGA)
- Der Seelenturm (AGA)
- Sensible Golf
- Star Crusader (FESTPLATTE)
- Whale´s Voyage 2
- Wheelspin (AGA)
- Dream Web
- Jaktar
- Assassins S.E.
- Der Clou
- Worms
- Ruff'n Tumble
- Paws of Fury
- Cedric Demo 1
- Cedric Demo 2
- Behind Iron Gate
- Bundesliga Manager H.
- Bangboo

PD-SPIELE
- Vector Battle Ground
- Wheel Chair Gladiators
- Total Excess
- Adventure
- Atomic
- Chaos
- Dinner
- Jouster3
- Neptune
- Nibblit
- PowerBall
- Ring
- SlaveMind
- TheGrid
- VChess

MULTIMEDIA
- Bilder: 11 Stück
- Musik: 49 Stück

USERBOX
- BarClock
- Berzh
- Bioday12
- CD32save
- Ezcron
- ForceIcon
- FrontClock
- HKlock
- JpegAga
- Kalender
- LZX-Repack
- MakeCalendar
- MultiBlank
- Zoom
- MButton

SCREENSHOTS
- Super Street Fighter Turbo
- Turbo Trax
- Wheelspin
- Seelenturm
- The Mutation of JB
- Citadel
- Cedric

UPDATES
- Embryo
- Seelenturm



ROSSI´S MAILBOX



Das Jahr fängt ja gut an! Sollte das ein Omen sein und so weiter gehen, werde ich mich doch noch um eine Lehrstelle als Bäcker bemühen. Wovon ich rede? Von fürchterlichen Selbstzweifeln und der Einsamkeit des Briefkastenonkels. Tut nicht so unschuldig - Ihr wißt genau, worum es geht! Da will man anderen eine Freude machen, sich einschmeicheln und ein zusätzliches MB für den A600 und fünf Spiele für das CD32 spendieren (inzwischen sind es auf gar wundersame Weise sogar schon sieben! Können sich Spiele in dunklen Räumen vermehren? Und - um Himmels Willen - wie?), und kein Schw... äh... Mensch meldet sich und will was von dem Zeug haben (bis auf die Freunde in der Not, Florian von Stillfried und Helmut Sauter - die auch ein CD32-Game bekommen). Was habt Ihr gegen mich? Was habe ich Euch getan? Ich fühle mich richtig ungeliebt! Mein Therapeut hat mir geraten, jedesmal wenn ich an einem Spiegel vorbeikomme, laut zu sagen: „Ich finde Dich toll!" Geholfen hat es zwar nicht, aber es brachte mir dreimal eine Ohrfeige auf der Herrentoilette ein, was meinem Teint zwar gut tat (ich bin momentan etwas blaß), doch meine Stimmung allerdings auch nicht besserte. Hart ist das Leben an der Küste! Von tiefen Selbstzweifeln erschüttert, muß ich also annehmen, daß niemand meine Vorwörter liest. Soll ich das einfach so hinnehmen? So selbstverständlich hinnehmen, so wie alle hinnehmen, daß das Licht im Kühlschrank ausgeht, wenn man die Tür schließt? Doch halt! Muß man das wirklich einfach so hinnehmen? Nein! In heroischen Selbstversuchen habe ich herausgefunden, daß man sich auch Gewißheit verschaffen kann, wenn man die Kühlschranktür von innen schließt! Das gab mir wieder Mut. Hiermit gebe ich Euch also noch einmal zwei Wochen Zeit, um das Zeug von mir abzugreifen. Und ich mache es Euch doch auch wirklich einfach! Alles was dazu nötig ist, wäre ein Leserbrief (intelligenter Inhalt wäre gut, ist aber nicht zwingend notwendig) und die Verbalisierung Eures Wunsches. Sollten wider Erwarten mehr Wünsche als Spiele vorhanden sein, entscheide ich nach Lust und Laune. Worauf wartet Ihr noch? Warum schreibt Ihr noch nicht? Die Leserbriefe könnt Ihr auch hinterher lesen!
I'll be back: Rainer Rosshirt

NACHTRAGEND

Hallo, nicht „Rösselchen", was ist das eigentlich für eine merkwürdige Anrede, auf die Du neuerdings bestehst (siehe Mailbox 1/96, Antwort auf den Brief von Jenni)? Können wir nicht einfach wieder Rossi zu Dir sagen? Oder sogar Rainer? Oder wie wäre es mit David? Wie ich auf David komme? Naja, vor gut einem Jahr hast Du mal in der Mailbox auf die Frage, ob „Erben der Erde" für den Amiga umgesetzt wird, geantwortet, daß eine Liaision... eine Liiassion... na, eben eine Verbindung zu Dir und Claudia Schiffer wahrscheinlicher wäre. Und? „Erben der Erde gibt's - sogar für das CDTV! Und da alle Welt den Freund von Claudia Schiffer kennt, kann es nur eine Schlußfolgerung geben: Du bist David Copperfield. Es tut mir leid, Dein Inkognito gelüftet zu haben, aber eines Tages mußte es ja passieren. Ich dachte mir von Anfang an, daß der Name Rainer Rosshirt nur ein Pseudonym sein kann. Aber eines verstehe ich nicht: Verdienst Du mit der ganzen Zauberei nicht schon genug? Mußt Du auch noch als Leserbriefonkel bei einer deutschen Computerzeitschrift arbeiten, um Dir etwas dazuzuverdienen? Naja Dave, Du wirst schon Deine Gründe haben.
Was mich beim Lesen der Helpline immer wieder aufregt, sind die Briefe der „stolzen" Amiga 500/600-User, die ihre veralteten Kisten mit diesem und jenem und mit dem auch erweitern wollen. Leute - der Amiga hat nur eine Zukunft mit AGA, CD-ROM, schnellen CPUs und viel RAM. Dies alles auf Euren Kisten nachzurüsten, ist entweder gar nicht, oder nur sehr kostenintensiv möglich. Wenn Ihr nicht auf AGA-Rechner um- bzw. aufsteigt und an Euren veralteten Kisten hängenbleibt, wird es über

kurz oder lang keine Software für den Amiga mehr geben, da eine vernünftige Hardwareausstattung einfach zu wenig verbreitet ist. Ich weiß, das kostet Geld, denn im Gegensatz zu unserem Leserbriefonkel können wir uns keinen neuen Computer zaubern. Aber hart ist das Leben und man hat es nicht einfach, wenn man es doppelt nimmt. Zum Ende meines Briefes möchte ich noch auf Dein Vorwort in der Amiga Games 1/96 eingehen. Da war von ein paar CD32-Games die Rede. Zufällig habe ich hier so eine Kiste herumstehen. Ich mein ja nur so...
Nun denn, auf Wiedertschüß und guten Flutsch ins neue Haar: Helmut Sauter

Die in letzter Zeit häufig auftretenden Namensgestaltungen meiner Wenigkeit finde ich eigentlich nicht so fruchtig. Der Sinn geht mir eh ab. Die schlichte, aber dennoch treffende Anrede „Rainer" ist die von mir zweifelsfrei bevorzugte. Nun aber zu „David". Offensichtlich scheine ich hier auf einen Leser gestoßen zu sein, der alle Äußerungen von mir speichert. Alles was ich sage, kann somit gegen mich verwendet werden. Zum fraglichen Zeitpunkt erbrachte selbst eine Nachfrage beim betreffenden Softwarehaus die Auskunft, daß eine Umsetzung von „Erben der Erde" für den Amiga nicht geplant sei. Das Redaktionsorakel (das natürlich auch befragt wurde) war kurz zuvor in der Reinigung und hatte offenbar noch Wasser in verschiedenen Schaltkreisen. Was ich damit ebenso wortgewandt wie wortreich ausdrücken will? Ich habemichgerirrt und schämemichganzargfürchterlich... mea culpa, mea maxima culpa... Asche über mich... soll nie wieder vorkommen... hätte jedem anderen auch passieren können... tut mir leid. Könnten wir es an dieser Stelle versickern lassen und womöglich nicht noch x-mal aufwärmen? Danke!
Zu Deiner Meinung über die „guten, alten" Amiga 500/600 kann ich Dir leider nur zustimmen. Diese „Kisten" (he - nun aber nicht feindselig werden - ich zitiere nur!) entsprechen wirklich nicht mehr dem technischen Standard. Nach so vielen Jahren, die diese Geräte schon auf dem Markt sind, ist das auch kein Wunder. Kein PC-User würde erwarten, für seinen 286er noch nennenswert Software zu erhalten. Und tatsächlich sind die „alten" Amigas der Weiterentwicklung des Amigas eher der berühmte Klotz am Bein. Vernünftige Software benötigt nun einmal vernünftige Hardware. Kein System hat das ewige Leben. Und wenn der Amiga auf diesem Markt bestehen und mithalten soll, muß man sich leider damit abfinden, daß immer weniger Spiele auf einem sog. „Standardamiga" lauffähig sind. Mir ist schon klar, daß ich mir mit dieser Meinung keine Freunde machen werde, aber hat es Sinn, sich etwas in die Tasche zu lügen, nur weil man keinen Leser erschrecken will? Die Zeiten sind hart, aber modern.

ZUKUNFTS-SORGEN

Hallo Rossi!
Obwohl ich Euer Mag schon seit drei Jahren lese, bin ich nun doch der Meinung, Dir auch mal einen Liebesbrief zu schreiben. Loben brauche ich Eure Zeitung wohl nicht, sonst hätte ich mit meinem Geld wohl etwas Sinnvolleres gemacht. Mit Ausnahme der Coverdisk, wo manchmal nur -ZENSIERT- drauf ist. Aber man kann es wohl nicht allen recht machen. Aber nun zu meinem Anliegen:
1. Kann es eigentlich sein, daß Escom in Wirklichkeit kein Interesse am Amiga hat? Eine Firma wie Escom wurde dadurch bekannt, Computer (PCs) zu günstigen Preisen zu verkaufen. Warum läßt Escom die Amigas in Frankreich bauen, und nicht in Ländern, wo die Produktion weitaus günstiger wäre?

ROSSI'S JAILHOUSE



Tierisch praktisch! Peter Lange erfand die biologische Wegfahrsperre für Mäuse.



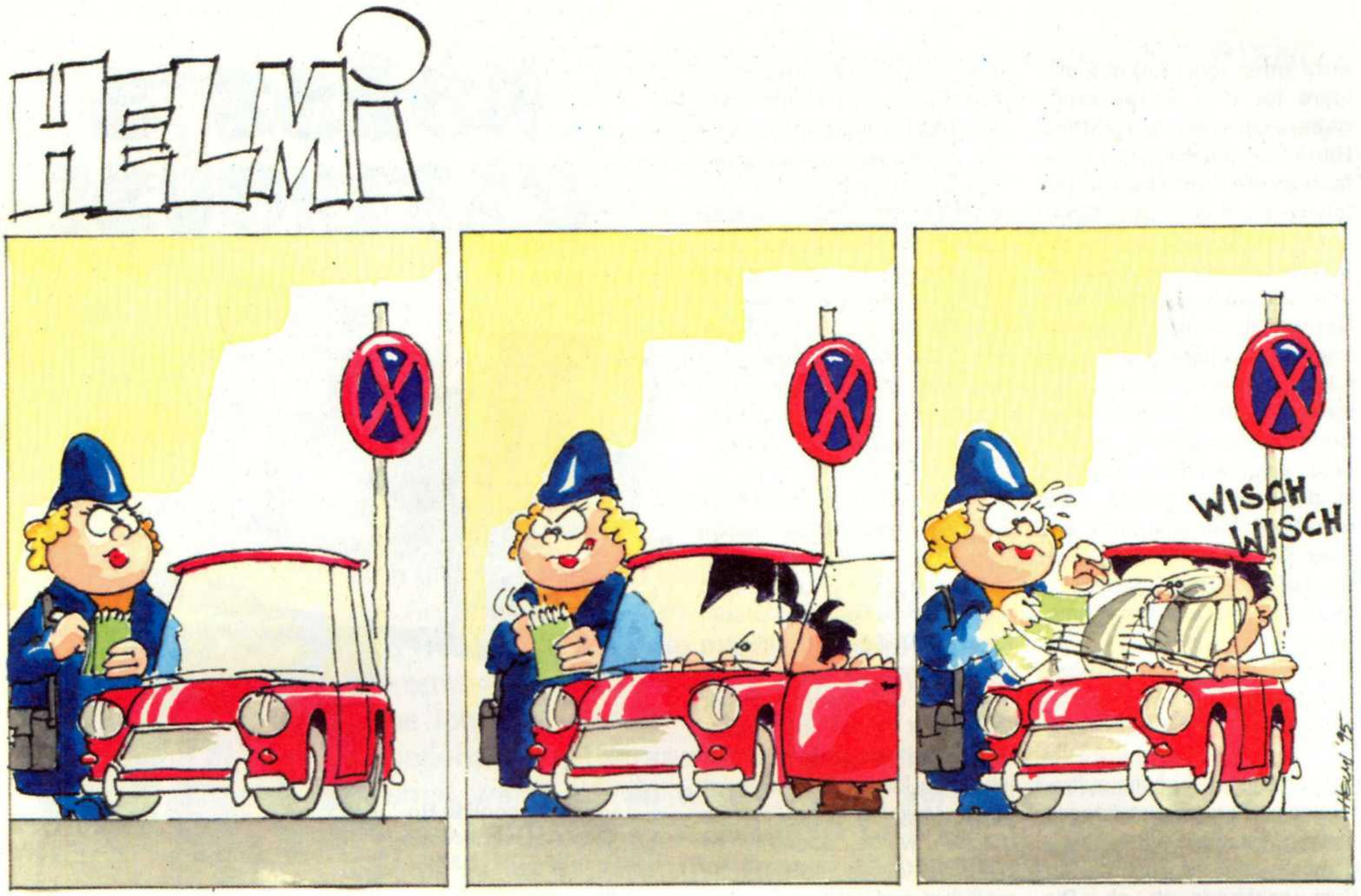
Tierisch cool! In Rostock ist wirklich der Bär los.



Tierisch freundlich! Sebastian König liest seinem Haustier vor.



Tierisch traurig! In Langenselbold gibt es jemanden, der so aussieht, wie ich mich momentan fühle.



ROSSI'S MAILBOX

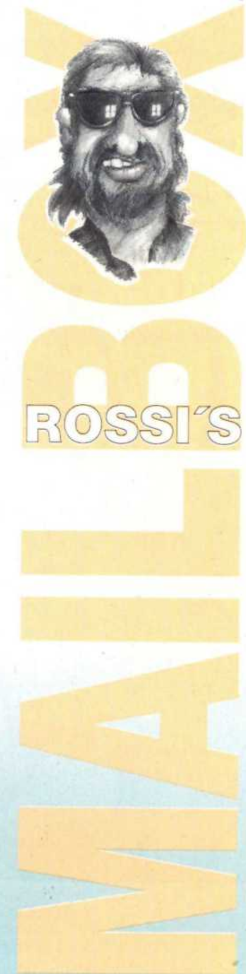


2. Wie stellt sich Escom die Zukunft vom Amiga überhaupt vor? Der „Power"-Amiga mit dem 32 Bit RISC Prozessor wäre vollkommen inkompatibel gegenüber den heutigen Amigas. Eine mögliche Softwareemulation würde diesen Rechner nur unnötig bremsen. Deshalb sollte dieser Rechner auch nicht den Namen Amiga tragen.
3. Fazit: Eine Firma wie Escom hat durchaus die Macht, den Amiga weitaus günstiger produzieren zu lassen, als sie es jetzt tut. Deshalb nehme ich an, daß Escom kein Interesse am Amiga hat. Vielmehr setzt Escom auf die Naivität der Amiga-Freaks und versucht, diese auf die PC-Schiene zu bringen, um für ihren ursprünglichen Absatzmarkt mehr Kunden zu gewinnen. Glauben die denn wirklich, daß wir so blöd sind, uns einen Commodore PC nur wegen des Namens zu kaufen? Noch dazu mit einem Betriebssystem, welches nach 15 Jahren immer noch abstürzt wie die Pest! Anstatt eines Power-Amigas kaufe ich mir doch gleich einen Power-Mac oder einen RiscPC von Acorn (der A3010 ist momentan mit Software für weniger als 400 DM zu haben). Es liegt doch auf der Hand, daß ein A1200 mit HD für ca. 1.000 DM viel zu teuer ist. Und somit ist das Preis-Leistungsverhältnis eines Amiga 1200 ziemlich schlecht. Und der Preis eines A4000 grenzt schon an Schweinerei. Auch wenn ich mir in den kommenden Wochen einen Amiga 1200 zulegen werde, liegt das nicht daran, daß ich zuviel Geld habe, sondern weil ich von dem Rechner überzeugt bin, und was wohl das Wichtigste ist, weil ich Freak bin. Und ich bin mir sicher, daß ich hier nicht nur für mich, sondern für alle anderen Amiga-Freaks spreche. Ich hoffe, daß mein Anliegen Grund genug ist, einen Platz in Deiner Rubrik zu bekommen.

Mit freundlichen Grüßen:
Stefan Mennewisch

P.S. Wie siehst Du eigentlich wirklich aus?

1. Ich bitte doch stark zu unterscheiden zwischen der Firma Escom und der von Escom gegründeten Firma Amiga Technologies. Escom hat eigentlich mit dem Amiga nichts mehr zu tun. Warum der Amiga nicht in Billiglohnländern gebaut wird, entzieht sich meiner Kenntnis. Könnte es mit zeitraubenden Transportwegen, die auch nicht gerade preiswert sind und/oder einem bestimmten Fertigungsstandard zu tun haben? Ich denke nicht, daß diese Frage weltbewegend ist. A.T. wird schon wissen, was sie tun - hoffe ich.
2. Daß die neuen Power-Amigas inkompatibel zu den alten sein werden, fällt ins Reich der Fabel.
3. Hätte Escom die wirre Idee, die Amiga-User zu PC-Usern umzuerziehen, wäre es doch ziemlich doof, dafür extra die Firma „A.T." zu gründen und dafür Unsummen Geld (auch für Lizenzen) locker zu machen. Auch der Logik, daß der A1200 zu teuer wäre, vermag ich nicht so ganz zu folgen. Zu teuer im Verhältnis wozu? Einen PC für 1.000 DM kann man eigentlich nur als halbintelligente Schreibmaschine oder als Türstopper



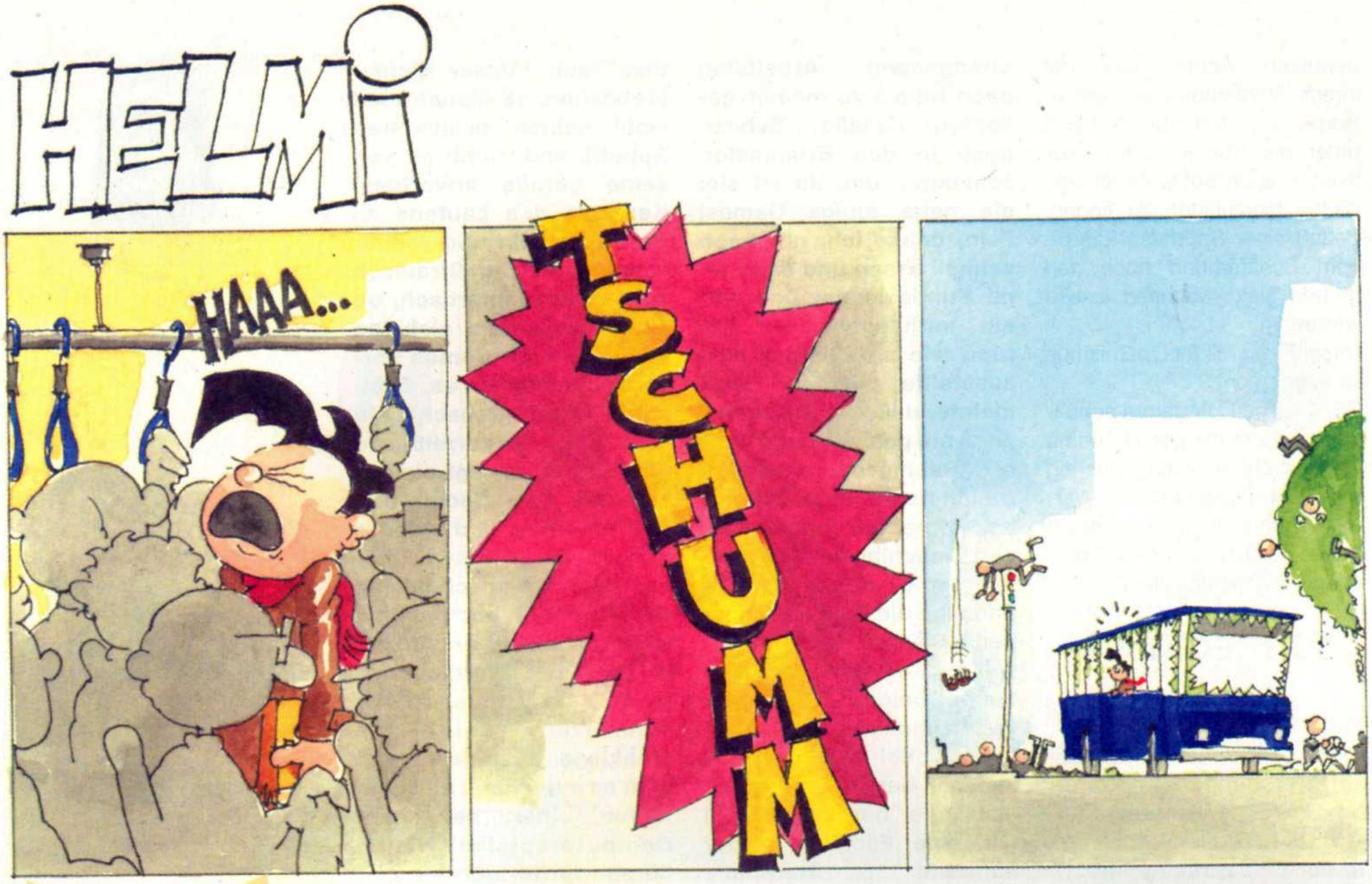
benutzen. Acorn wäre mit ihrem Archimedes ein echter Konkurrent, fällt aber bei uns unter die Rubrik „extra exotisch" - auch Software für den Archie hierzulande zu finden, bedarf einer Spürnase, die einem Schäferhund noch den grünen Neid wachsen lassen würde.
Unser Fazit: Milder Optimismus ist angebracht.
P.S. Was soll ich darauf schreiben? Zudem mir gehen Thema Abgelutschtes auch mächtig auf Geist! Du verstehen? Warum kommst Du nicht auf einen Kaffee vorbei (auf meine Rechnung!) und siehst selbst?

SCHRECKLICH

Hallo Rainer!
Also, das ist der erste Leserbrief, den ich Dir schreibe. Und das hat einen guten Grund! Laß uns einige Tage in der Zeit zurückgehen... es ist der 28. November 95. Ich komme von einem anstrengenden Arbeitstag nach Hause zu meiner geliebten Familie. Schnell noch in den Briefkasten schauen... und da ist sie: die neue Amiga Games! Fein, denke ich, nur noch schnell essen und dann eine Runde lesen. Das war ein verhängnisvoller Irrtum, wie sich später herausstellte. Meine Frau meinte, daß das Essen nur noch ein paar Minuten dauert (Rahmgeschnetzeltes). Da ich noch etwas Zeit habe, öffne ich ungeduldig den Umschlag der AG. „Tolles Demo" denke ich mir und lege die Diskette an einen sicheren Ort. Mittlerweile kommen nämlich meine beiden Söhne ins Wohnzimmer und begrüßen mich heftig. Wie Du sicher bemerken wirst, sind (oder besser - waren) wir eine Familie, in der äußerste Harmonie herrscht(e). Als das Essen fertig ist, setze ich mich an den Tisch. Unser Kleiner (Sebastian, 18 Monate) hat wohl keinen besonderen Appetit und zieht es vor, seine gerade erworbene Kenntnis des Laufens zu trainieren. Hin und wieder schaue ich mißtrauisch zum Wohnzimmertisch, ob denn Sebastian sich an meiner Amiga Games vergreift... und er tut es. Blitzschnell! Er grabscht sie sich und... er zerreißt sie nicht. Nein, er legt sie vor sich auf den Boden und blättert. Hin und wieder huscht ein Grinsen über sein kleines, unschuldiges Gesicht. „Na gut", denke ich mir „laß ihn, er wird sie schon nicht vernichten". Doch auf einmal: Ein Schmerzensschrei... ein Wehklagen, gerade so, wie man es manchmal aus dem Keller einer bekannten Computerspielzeitschrift hören dürfte. Ich erhebe mich wie von der Tarantel gebissen und sehe nach.







ROSSI´S MAILBOX



Sebastian ist mittlerweile dabei, meine Amiga Games in Konfetti zu verwandeln. Aber eins kann ich gerade noch erkennen - nämlich die Seite, die er als letztes aufgeschlagen hatte: die Mailbox. Er hat Dein gezeichnetes Gesicht gesehen! Sebastian hat sich bis heute nicht beruhigt. Ich mußte alle Ausgaben meiner Lieblingszeitschrift unter Verschluß bringen. Meine Frau hat sich überlegt, da sie streng katholisch ist, ob sie die Wohnung von einem Exorzisten untersuchen lassen soll. Ich kann die Amiga Games nur noch auf der Toilette lesen, und schuld daran bist Du! Deshalb eine Bitte: Lasse niemals, aber auch wirklich nie und niemals eine Fotografie von Dir abdrucken. Die Folgen wären nicht auszudenken. Wenn sich Sebastian bis zur nächsten Ausgabe nicht beruhigt hat, dann werde ich mit IHM bei Dir vorbeikommen... dann gnade Dir Gott!
Der Deine, bis mein Sohn sich beruhigt: Thomas Walter

Das ist gemein von Bastian! Was kann ich für mein Aussehen! Es ist schon schlimm genug, wenn unsere Sekretärin (Marion, blond) jeden Morgen einen Schreikrampf bekommt, wenn ich auftauche. An das hysterische Gekreische (Ihr erinnert Euch? Sie ist blond!) könnte ich mich ja noch gewöhnen. Wenn es in Kneipen nach meinem Eintreten leer wird, ist das sogar ganz angenehm. Nur wenn mich an Fasching immer die Leute fragen, wann ich die häßliche Maske abnehme, tut es weh. Und nun noch als Kinderschreck... ich werde mir wohl einen Job suchen, der besser zu mir paßt. Glöckner! Ihr hört demnächst wieder von mir läuten.

DAS LETZTE

Hallo Rossi!
Nach gut drei Wochen habe ich mich wieder beruhigt, denn nachdem ich Dein Vorwort in der Amiga Games 12/95 gelesen habe, mußte ich bitterlich weinen. Ich hoffe, daß mein Brief zu ein paar Grad in Deinem Büro beiträgt - natürlich erst, nachdem Du ihn gelesen hast. Ich möchte einmal etwas über die Brutalität von Spielen los werden. Gibt es denn nichts Interessanteres als immer über den gleichen Mist herzuziehen? Es ist zwar manchmal traurig, aber ändern läßt es sich so gut wie nie, wenn Du weißt, was ich meine. Auch das Thema Amiga vs. PC hängt mir zum Hals heraus. Alles hat eben seine Vor- und Nachteile.
Bis zum nächsten Mal: Erik

Obwohl es für Dich spricht, überhaupt geschrieben zu haben, ließ Dein Brief dennoch meine Halsschlagader etwas anschwellen. Auch ich finde diese Themen nicht mehr sonderlich ergiebig, aber nur meckern ist wirklich leicht. So sonderlich anregend war Dein Brief auch nicht. Welche Themen würden Dich denn interessieren? Mecker nicht rum, sondern reg an! Wirf uns den Ball zu, ich werde ihn auffangen und weitergeben! Welches Schweinderl hätten's denn gern?

Inserentenverzeichnis

AMIGA Spiele

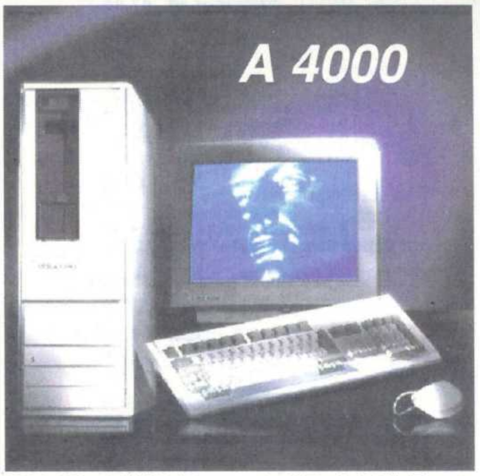
	Standard	AGA	
10 Intiligent Games (Brettspiele)	X		69,-
4D Sports driving	X		49,-
A - Train Classics	X		49,-
All New world of Lemmings		X	59,-
Alladin		X	69,-
Alien Breed 3 D		X	69,-
Approach Trainer	X		69,-
ATR	X		69,-
Aufschwung Ost	X		69,-
Award Winners (Elite, Civilisation, Lemmings)	X		79,-
B 17 Angebot!	X		39,-
Banshee		X	59,-
Behind the Iron Gate	X		59,-
Biing	X	X	79,-
Bloodnet		X	39,-
Brian the Lion		X	59,-
Bundesliga Manager 3 Hätrick	X	X	79,-
Bundesliga 3 Supporter	X		59,-
Cedric	X		69,-
Christoph Columbus	X		79,-
Citadel	X		69,-
Civilization	X		49,-
Coala		X	69,-
Colonization	X		79,-
Crosscheck	X		49,-
Crystal Dragon	X		39,-
Das Schwarze Auge	X		59,-
Deluxe Poker Angebot!	X		29,-
Der Clou	X		69,-
Der Clou Profidisk	X		49,-
Der Meister	X	X	69,-
Der Reeder	X	X	79,-
Der Seelenturm		X	79,-
Die Siedler	X		59,-
Doppelpass		X	79,-
Dragonstone		X	69,-
Dungeon Master II		X	89,-
Elfmania	X		69,-
Emerald Mines I	X		29,-
Erben der Erde	X	X	79,-
Exile	X	X	59,-
Eye of the beholder	X		49,-
F 117 Nighthawk	X		49,-
F1 World Championship	X		59,-
Fears		X	69,-
Fields of Battle	X	X	69,-
Fields of Glory Angebot!	X	X	49,-
Fifa Soccer Angebot!	X		29,-
Fire and Ice	X		69,-
Flamingo Tours	X		69,-
Flight of Amazone Queen	X		69,-
Formula one Grand Prix	X		49,-
Fußball Total	X		59,-
Future Space Angebot!	X		29,-
Goblins 3	X		79,-
Hanse die Expedition	X	X	59,-
Heimdall 2 Angebot!	X		29,-
High Seas Trader		X	79,-
Hired Guns	X		69,-
Hollywood Pictures	X		69,-
Indiana Jones III	X		49,-
Jungle Strike	X		79,-
Jungle Strike AGA Angebot!		X	19,-
Kingdoms of germany	X		79,-
Kingpin	X		59,-
Kings Quest 6	X		69,-
König der Löwen Angebot!		X	39,-
Links	X		49,-
Lollypop	X		69,-
Lords of the Realm	X	X	69,-
Lothar Matthäus Soccer Angebot!	X		19,-
Mad TV	X		49,-
Mad News	X		79,-
Monkey Island I	X		49,-
Nascar Challenge Angebot!	X		39,-
PGA European Tour	X		69,-
Pinball Dreams	X		59,-
Pinball Fantasies	X		69,-
Pinball Illusions		X	69,-
Pinball Mania		X	69,-
Pizza Connection	X		79,-
Rally Championships	X		49,-
Ran Trainer	X		79,-
Rise of the Robots Angebot!	X		49,-
Rüsselsheim	X		69,-
Sensible Golf	X		65,-
Sensible World of Soccer	X		65,-
Sim City 2000		X	75,-
Sim City Classic	X		49,-
Skidmarks	X		49,-
Speris Legacy		X	59,-
Star Crusader		X	69,-
Street figther 2	X		39,-
Super Skidmarks	X		59,-
Super Street fighter II	X		69,-
The Box Vol 1	X		59,-
Theme Park	X	X	59,-
Turbo Trax	X	X	59,-
Ufo	X		69,-
Virocop	X		59,-
Virtual Karting	X		49,-
Waterloo Angebot!	X		19,-
Whales Voyage 2	X		79,-
Wheelspin	X		69,-
Wild West World	X		39,-
Wing Commander Angebot!	X		39,-
Worms		X	69,-
Zeewolf	X		79,-
Zeppelin Gold Angebot!	X		39,-
Z	X	X	79,-

CD´s



17-Bit Collection	49,-
17-Bit the 5th Dimension	59,-
Amiga Animation	49,-
Amiga CD Vol. 1	29,-
Amiga Desktop Video CD	49,-
Aminet 9	25,-
Aminet 10	25,-
Aminet 11	25,-
Aminet CD Set	59,-
Amiset CD Set 2	59,-
Animania Vol. 1	29,-
Animatik	29,-
Assassins CD	59,-
AGA Eseperience	59,-
C64 CD (Hits vom C64)	29,-
CD Network	49,-
CD Write	69,-
Cinema Studio	49,-
Color Library	39,-
Compugraphic Phase 1	59,-
Compugraphic Phase 2	49,-
Da Capo	39,-
Demo	59,-
Demo II	59,-
Eric Schwarz CD	39,-
Fanta Seas	59,-
FD Amiga Inside	29,-
Fish Market	69,-
Fractal Universe	49,-
Fresh Fish 10	29,-
Fresh Fish 9	59,-
Fresh Fonts 2	49,-
Frozen Fish	39,-
Gamers Delight II	39,-
Games and Goodies	49,-
Gateway	19,-
Giga Graphic CD 1-4	69,-
Gigantic	49,-
Gigantic Games 2	19,-
GigaPD Deutsche Edition	59,-
GigaPD Detusche Edition II	49,-
Goldfish	49,-
Goldfish 2	59,-
Graphic CD	29,-
Imagine CD	79,-
LSD	49,-
Makin Music	49,-
Mathematik	65,-
Maxon Cinema	69,-
Maxon Raytrace	69,-

Meeting Pearls II	19,-
Meeting Pearls III	19,-
Megahits II	39,-
Megahits III	39,-
Megahits IV	39,-
Megahits V	59,-
Megahits VI	59,-
Multi Media Toolkit	69,-
Multimedia Toolkit 2	59,-
Net News Offline Vol. 1	19,-
Olympics	65,-
Professional IFF	59,-
Raytracing II	69,-
RHS DTP Kollektion	59,-
SCI Fi Sensation	49,-
Sound + Vision	39,-
Spectrum Emulator	49,-
Star-e-OPTX	45,-
Super Autos	10,-
Ten on Ten Pack	79,-
Terra Sound Library	49,-
The Best of Amiga	29,-
The Color Library	39,-
The Global Amiga Exper.	49,-
The Sound Library	69,-
Tools 1 und 2	69,-
Tools 2	49,-
Tools 3	69,-
Top 100 Games	45,-
Turbo Calc 2.1	25,-
Weird Science Gold	55,-
Weird Science Cliparts	39,-
World Info 95	69,-
World of Amiga	49,-
World of Games	49,-
WS Fonts CD	39,-
Xi Paint 3.2	69,-
Zoom CD Vol1	45,-



68040, 6 MB Ram, 1 GB SCSI Festplatte, OS 3.1 incl. Scala 4444,--



Autoscan ab 15 KHz incl. Stereoboxen, Adapter & Treiber nur 599,--

Laufwerke

3.5" extern absch./durchgef. Bus **99.--**
3.5" intern für A500/2000 99.--
3.5" intern für A600/1200 99.--

Alles aus einer Hand!
Rechner, Monitore, Turboboards, Speichererweiterungen, Festplatten, Controller, CD-Roms, Reparaturen, Spiele ohne Ende! Und das alles nur für AMIGA!

Und was man sonst noch so braucht

Zubehör

OS 3.1 Kit f. alle Amiga **189.--**
ROM 1.3/2.0 je **59.--**
Kickstartumschaltung 29.--

Trackball mit Kristalleuchtkugel **77.--**

CD-ROM Toshiba 6,7-fach Speed SCSI nur 699.--

Alfa Data Maus 400 Dpi **39.--**
Zip Stick Super Joystick 39,--
Epson Stylus Color II 720 Dpi **799,--**
HP Deskjet 850C 899.--
Star LC24-30 incl.Farbband, Kabel und Treiber 399.--
Multiface Card III 149.--
Parnet Kabel+Software 35.--
240 W Aktivboxen 89.--
Fax Modem 28800 Baud 399,--
Midi Interface 59,--

Neptun Genlock 1048.--

Communicator III 169.--
SX32 macht aus CD32 einen vollw. A1200 **449.--**

Alfa Power CD Upgrade Kit incl. Gehäuse, Kabel, Treiber **189.--**

Monitore

Mikrovitec 1564 Business Autoscan- Monitor mit zwei Anschlüssen **1398.--**
Mikrovitec 1564 **599.--**
Idek 17" Multisync **1598.--**

Software

Dir. Opus 5.0 109.--

Adorage 2.5	199.--
Asim Filesystem	139.--
AD-Pro	339.--
CDX Filesystem	79.--
Diavolo Backup Prov. 3.0	139.--
D-Paint V	249.--
Final Writer 4.0	249.--
IDE-Fix	89.--
Maxon Cad 2.5	319.--
Multifax 4.0	139.--
Multiterm (BTX)	99.--
Personal Paint 6.4	79.--
PhotoworkX	179.--
PC Task 3.1	199.--
Scala MM 400	659,--
Siegfried Antivirus	59.--
Siegfried Copy (neueste Version)	79.--
Turbocalc 3.1	229.--
Turboprint 4.1	139.--



AMIGA SOFT- & HARDWARE

ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig
24 h - Schnellversand

Öffnungszeiten & Versand

Montag - Freitag	10.00 - 18.00
Donnerstag	10.00 - 20.30
Samstag	10.00 - 13.30



Thomas Sacht
Streitstraße 25
13587 BERLIN

(030) 336 30 37
(030) 336 60 55
(030) 336 60 41 (nur Versand)
FAX (030) 336 37 41

CD 32 Super Spielkonsole



nur 295.--

SX 32

macht aus dem CD 32 einen vollwertigen A1200 incl. CD-Rom und aller Schnittstellen **449.--**

Speichererweiterungen

512 kB für A500 incl. Uhr **55.--**
1MB für A500+ incl. Uhr **79.--**
1.8 MB für A500 incl. Uhr **179.--**
1MB für A600 incl. Uhr **119.--**
Alfa Ram 1200 incl. 1 MB **259.--**

Unser Magic Hit!

A1200 Magic incl. 850 MB Festplatte, vierfach CD-ROM, incl. Controller und CD 32 Emulationssoftware

nur 1555,--

Controller

Tandem CD & IDE Controller für A2000-A4000 incl. vierfach-Speed CD-Rom **für 388.--**

Alfa Power AT-Bus Controller f. A500 / A500+ **199.--**

Oktagon 2008 SCSI-II
Controller f. A2000 - A4000
nur 279.--

CD 1200 Controller
incl. Gehäuse und 4-fach CD ROM
nur 488.--

Artec Flachbettscanner
300*600 DPI incl. Amiga Sotware
nur 699.--

Amiga 1200 Magic



incl. 170 MB Festplatte
nur 998,--

+ Wordworth v4SE
+ Organiser v1.1
+ Printmanager v1.2SE
+ Datastore v1.1
+ Personal Paint v6.4
+ TurboCalc v3.5
+ Photogenics v1.2SE
+ Whizz
+ Pinball

Software im Werte von 1000,-DM

A1200 Magic (w.o.) mit 4-fach CD-Rom incl. Controller und CD 32 Emulationssoftware
nur 1486,--

Noch mehr Power im A 1200-4000 mit:

BLIZZARD

Blizzard 1220/4 4MB 28 MHz	**429.--**
Blizzard 1230/IV 50 MHz 68030	**379.--**
Blizzard 1260 50 MHZ, 68060	**1249.--**
Blizzard 2060 50 MHz,68060,SCSI	**1349.--**
Cyberstorm 060/50 mit 68060	**1795.--**
Cybervision 4MB	**849.--**
Blizzard SCSI Kits	**169.--**

Und wenn mal was kaputt geht:

Reparatur zu Festpreisen

(incl. Material / Arbeitszeit)

A500 150.-- A4000 380.--
A600/A1200/A2000 je 180.--

Gerät einfach frei einsenden oder direkt im Laden abgeben. Unsere Techniker lassen sich gerne über die Schulter sehen.

CD-32-Spiele

Alfred Chicken	39,-
Alien Breed 3D	69,-
Arabian Nights	59,-
Arcade Pool	39,-
Assassins II (100Spiele)	49,-
ATR	59,-
Banshee	49,-
Base Jumpers	39,-
Battle Chess	39,-
Battle Toads	59,-
Beneath a Stell Sky	79,-
Benefaktor	39,-
Brian the Lion	39,-
Bump and Burn	69,-
Castle II	39,-
Clockwiser	49,-
Darkseed	59,-
Death Mask	29,-
Defender of the Crown II	29,-
Disposable Hero	49,-
Emerald Mines	39,-
Erben der Erde	69,-
Fields of Glory	49,-
Fears	69,-
Fire and Ice	59,-
Fire Force	59,-

CD-32-Spiele

Frontier Elite 2	49,-
Global Effect	69,-
Guardian	69,-
Gunship 2000	59,-
Heimdall II	49,-
Impossilble Mission 2025	29,-
James Pond III	69,-
JetStrike	59,-
John Barnes European Football	39,-
Jungle Strike	69,-
Kid Chaos	59,-
Kingpin	39,-
Lamborghini American Challenge	39,-
Last Ninja III	39,-
Lemmings	35,-
Liiberation	69,-
Litil Divil	69,-
Microcosm	39,-
Naughty Ones	29,-
Nick Faldo Golf	49,-
Now that´s what I call (100 Spiele)	49,-
Paws of Fury	59,-
Pinball Fantasies	69,-
Pirates Gold	69,-
Power Drive	69,-
Prey Alien Encounter	69,-

CD-32-Spiele

Projekt X / F 17 Challenge	59,-
Rise of the Robots	69,-
Roadkill	59,-
Seek and Destroy	65,-
Sensible Soccer	59,-
Shadow Fighter	59,-
Simon the Sorcerer	69,-
Skeleton Crew	75,-
Sleepwalker/Pinball Fantasies	39,-
Soccer Super Stars	49,-
Speedball 2	39,-
Striker	29,-
Strippot	69,-
Summer Olympix	59,-
Super Skimarks	59,-
Super Star Dust	69,-
Superfrog	45,-
Syndicate	69,-
The Humans	69,-
The lost Vikings	69,-
Tower Assault	69,-
Trolls	49,-
Universe	39,-
Whales Voyage	49,-
Worms	69,-
Zool	65,-

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Diese werden auf Wunsch gerne zugesandt.

Was kostet mich der Spaß?
Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme = Porto plus 8,50 DM
Geht´s leichter?
Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per Ansage von KK-Nummer und Fälligkeitsdatum

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wie kommt die Ware zu mir?

Entweder Ihr besucht uns in unserem Ladengeschäft in **Berlin**, Streitstraße 25 (Spandau)

oder

Schnellversand
Telefon (030) 33 66 0 55 /41
Bestellungen bis 16.30 Uhr werden noch am selben Tag versandt

BIETE HARDWARE

Verk. Nintendo + 20 Spiele + Zubehör für DM 1.800,-, ab 15 Uhr, Tel. 039033/456

A500, 3 MB RAM, A570 CD-ROM Drive, 1085S, 2 LW, KS1.3/2.0, Sampler TST2, CDs, Maus, JS, Pr. VHS, Tel. 03943/47093

Tausche SNES mit 7 Spielen gegen A1200 mit oder ohne Monitor, Tel. 07352/1863

Verk. ungebr. 2 MB RAM Karte (A500) für nur DM 130,-, Tel. 03443/803160

Verk. A1200 mit 4 Joysticks, Maus u. ca. 100 Disketten für DM 500,-, inkl. 7 Ausgaben A. Games, Tel. 07561/71993

Verk. A500, 1 MB, A570 CD-ROM + 2 CDs, HF Mod., div. Progr., Kick 1.3 u. 2.0 OS1.3 DM 800,-, Tel. 06430/7674 ab 17 Uhr

Verkaufe 2fach CD-ROM für A1200 für DM 500,- + 255 Leerdisketten á DM 0,80 oder alle für DM 190,-, Tel. 02161/670049

A500+ m. 1,5 MB + Echtzeituhr + Kick 1.3/2.0 + Action Replay + Mon. 1084S + Spiele u. Zubeh. VB DM 800,-, Tel. 0351/2753509

Verk. A600, 2 MB, 20 Disks, div. Zubehör, Heimdall 2, PD Software, DM 300,-, Tel. 03561/551992 Marco

Verk. A500 + Speichererw. + Orig. Monitor + 3 Joy. + Bücher + Zubehör + Spiele DM 399,-, Tel. 030/5137925

B&B Computerclub sucht neue Mitglieder. Leistung monatl. Magazin + Coverdisks, Soft & Hardwareverleih, Clubbeitrag DM 10,- monatl., I/96: Strike Commander & D. Rasende Reporter, Tel. 03385/504141 Rico

A500 + 2/2 MB, HD 105, Supra-SCSI, Supra Turbo 28, Joy, MPS 1270 A, CM8833-11, Tel. 04522/9387 VB DM 1.600,-

A1200 + Joyst. + Maus + Zubehör, gute Software, VB DM 750,-, Tel. 03836/200638 Steffen ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga CD32 + 9 CDs (z.B. Microcosm, Elite 2...), Tel. 0201/588037, Preise auf Verhandlungsbasis

A600, 1 MB + 2 Mäuse + Joys. + 70 Disks + Workb. + Syndicate + Civ. + Air Bucks + 2 Diskbox + 20 AG, VHB DM 450,-, Tel. 033767/80846

A500, 3 MB, 85 MB HD, OS1.3 + 2.04, 2 LW, Ti.-Drucker, 81 Prog., Lit. u.a. DM 950,-, VB Tel. 030/8593384

A2000, 3 MB, 2 LW, OS1.3/2.1, SCSI Contr., 52 MB + 40 MB, PC Karte m. 5,25 LW, A2320, VB DM 1.200,-, Tel. 030/5335782

A1200 + 850 MB HD + Philips Monitor + 2.Lw 5,25 + Joystick + vielen Extras, 1,5 Jahre alt, VB DM 1.200,-, Tel. 09395/1065

Verk. A2000, 2 MB RAM, 82 MB HD, Drucker MPS1230, Monitor, Maus, 2 Joysticks, Spiele, Anwend. Software, Bücher, DM 1.300,-, Tel. 03375/200699

Verk. A500 mit 1 MB, Scartansch., 2 LW, Drucker, 150 Top Spiele, wie Dune 2, Siedler usw. + Zubehör NP DM 1.900,- jetzt DM 900,-, Tel. 02303/41225

A1200 + Zubehör + Joystick + Maus + 30 Spiele für nur DM 550,- bei Sedat Gümüs/Hornemannstr.9/31137 Hildesheim

Verk. C64, Floppy, Mouse, Reset., Geos 2.0, Deskpack, 5 dt. Handbücher, Netzteile für DM 80,-, Tel. 0351/4592975

A500 + 1 MB + Mon.1084S + 200 Disks + 2 Box + 15 Orig.-Sp. + Maus + 2 Joysticks + Handbücher + Mauspad DM 600,-, Tel. 0361/411364 Christof

Verk. Drucker Epson LQ100 24 Nadel, Farbband neu, für DM 250,-, M. Krebs, Raguhner Str. 35, 06842 Dessau

A500 K3.1 WB Bücher 1 Chip 1,5 Fast Interner Controller DM 250,-, A570 DM 80,-, Tel. 0551/66628 Thomas, alles DM 300,-

Verk. A500 + 2,5 MB + originalen Spielen + Joystick + 2 LW + 3 Handbücher + Maus für DM 580,-, kann verhandeln, Tel. 0451/185675

A1200, 28 Mhz, 6 MB, 2 DDL, MSync. Mon., DS-CD ROM + DCD32-Emul., 250 MB HD, Drucker, u.a. Zubehör, 50 Orig. Spiele, DM 3.400,-, Tel. 05223/699847

Verkaufe A500, A2000 und A1200 sowie sämtliches Zubehör wie Monitore, Speicher, Festplatten, Tel. 09727/5487

A500, 1 MB, Maus, Joystick, Diskettenbox mit ca. 100 Disketten, VB DM 500,-, Tel. 02182/9790 Andreas

A600, 2 MB RAM, 520 MB F.Platte, Mon., Maus, WB3.1 + Handb., Drucker, Spiele, Preis auf Anfrage, Tel. 0351/6492239

Verk. A1200 + Deskt. Dynam. + 2 LW + 1085S + 2 Joyst. + Mouse + Pad + ca. 100 Leerd. + 8 Originale + Unmengen an Literatur VB DM 800,-, Kai Wintersohl, Quellenweg 27, 57462 Olpe

SUCHE HARDWARE

Suche Festplatte mit Controller, A570 CD-ROM, Turbokarte, 2 MB RAM-Erweiterung, alles für A500, Tel. 07463/7296

Suche für A1200 Festplatte min. 100 MB, verlangt nach Jochen, Tel. 08051/61837 am Chiemsee

Suche Festplatte für A1200 und CD-ROM für A1200 mit Anleitung, Tel. 04221/53808

BIETE SOFTWARE

Amiga Originale wie Universe, Flight of t. A.Q., günstig. Angebote an Franz Werner, Zugspitzstr. 2, 86663 Bäumenheim, tausche auch und suche Ambermoon.

Eish. Man. DM 30,-, Auf. Ost + Invest DM 30,-, Holl. Pic. DM 50,- Flam. T. DM 50,- uva., suche außerdem AT Festplatte ab 40 MB, Tel. 02431/81182

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ biete Hardware ❒ suche Hardware ❒ biete Software ❒ suche Software ❒ Diverses

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❒ in bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in Amiga Games Disc & Mag

Verkaufe verschiedene Originale: z. B. Team 17 Collection, Joker Cheat Disk usw., Tel. 033451/6244 Ronald

Verkaufe Amiga-Spiele, Liste gegen DM 1,- Porto, J. M. Braun, Gabelskamp 5, 45888 Gelsenkirchen

Verk. Tower Assault DM 40,-, Spirit of Adv. DM 15,-, X Out DM 15,- PC 5,25 Zoll Laufwerk TEAC DM 20,-, Tel. 09931/71147

Verk. DM 20,-: Burnt., Kolum., Amberstar, Flies, DM 25,-: Clou, Theme P., DM 30,-: Ambermoon, Tel. 03561/551992 Marco

Verk. Der Clou, Kolumbus, Hollywood Pic. je DM 40,-, Indy 4 DM 25,-, Award Winners DM 50,-, Tel. 06855/1517 Torsten

Elfm., Red_o, Body BG, Overd., HL, TnT, BMH, Pop2, CaptB. Magic M., HeliM., Skid., ThP., Aliana, Burn. DM 10,- bis DM 40,-, Tel. 038847/55708 Andre

Seelenturm, King's Quest VI AGA je DM 40,-, Amazon Queen engl. DM 50,-, Loom, Ishar 2 AGA, Dune 2, Kyrandia 2 je DM 20,-, Tel. 05302/6805

Verk. M. Island 1+2 je DM 30,-, Mr. Nutz DM 25,-, Lost Vikings DM 30,-, Tel. 05281/609038 ab 15 Uhr

Verkaufe für A1200 BMH Hattrick, FIFA Soccer, Desert Strike kompl. für DM 80,-, Tel. 0451/43865 ab 18 Uhr

Gratis PD für Amiga 500 anfordern von Kurz Hans, 65 Finchley Road, London NW2 2HN, England

Verk. f. Amiga Orig. Spiele f. DM 30,- pro Spiel, verk. 545 MB FP f. DM 450,-, verk. 40 MB FP f. DM 200,-, Tel. 0461/57407

Verk. F19, Patrizier, A320, Dune II, Skies, Cruise, Jones, Eishockey Manager im Original, Tel. 04124/89443

Verkaufe CD32: UFOII, Trolls, Microcosm, Pinball Fantasies, Liberation, Diggers, Oscar, Pirates Gold je DM 30,-, Trafo, Tel. 0177/2035922

Tausche Overlord gegen Waxworks für A500 oder verkaufe Overlord für DM 50,-, Sylvia Friem, Heidekrug 1, 16727 Velten

Verk. für A500 25 Original Spiele: Flashback (mit Handbüchern)... + 6 Demos: Worms für DM 100,-, Tel. 08331/87767

Verk. Zeppelin DM 45,-, Hollywood Pictures DM 45,-, History Line DM 20,-, Tel. 09274/1097 ab 14.30 Uhr

Für CD32: Subwar 2050, Gloom, Flink, ATR, Disp. Hero, läuft auch auf Overdrive, Tel. 0385/323961 ab 16.30 Uhr, Andreas

Wing Com., SimCity, Agony, Maniac Mansion, Klax, Sens. Soccer, Wiz n Liz, E.o.t. Storm, Perihelion, Tel. 02661/40338

Verk. orig. Mad News, Skidmarks II, Whales Voyage II, Worms, Goal, Lure of Temptress, Perihelion, N. Faldo Golf, Tel. 05653/1213

Tausche Anstoss, Hanse oder Last Action Hero gegen Body Blows oder Street Racer, Tel. 02064/53858

Verk. Orig. Championship Manager, Striker, Winter Olymp. je DM 15,- + TV Tuner f. DM 45,- (f. alle Amiga) + 1 MB f. DM 30,- Tel. 03771/26445

SUCHE SOFTWARE

Suche A600 Originalspiel, Tel. 03987/50317

Suche Monkey Island 2, Uwe Hollmann, Tel. 04221/83791 nur Original für A1200

Suche dringend Anstoss WCE für A600, bitte schnell, Tel. 0202/553035

Suche für A500 Goal!, Tel. 03834/842506

Centurion für Amiga 500+ gesucht, biete DM 50,- für Originalspiel, Tel. 02246/4832

Ich suche das Spiel Sanctuary von Lifestyle Software für A500, Tel. 06172/71316

Suche Nigel Mansell World Championship und Team Suzuki, Preisvorstellung an Tel. 0234/9449492 Tel. o. Fax

Tausche Hol. Pic., Theme Park o. Elfmania gegen P. Con., K240 o. Burntime, Tel. 0331/862940 nach Thomas fragen

Suche für A500 Ambermoon (preisgünstigtes Angebot), C. Loik, Prokofjewstr. 9B, 17491 Greifswald

Suche Kaiser I u. II in Originalversion für Amiga 500 o. 1200, R. Schneider, Tel. 04124/89443

DIVERSES

Probleme?
Lösungen/Cheats/Tips/Freezer schon ab DM 0,50, P. Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg, Liste DM 1,-

Lösungen: M. Island 1+2, Indy 3+4, Kyrandia 1-3, Loom, M. Mansion 1+2 u.a. je DM 5,-, Th. Gatsche, Tannenweg 1 51147 Köln

Neue Mailbox in Eckental! The Flash BBS, Call 09126/4635, Only Amiga!!

Alte Games auf A1200 spielbar mit dem Kick-Emulator für nur DM 5,- + Porto bei: K. Vucic, Beutestr. 50, 45139 Essen o. Tel. 0201/222875

Amiga Freak (16) sucht Kontakt zu Girls (15-18) Falko Hamann, Lindenhofstr. 26, 01737 Hartha

Verk. Hörspielk.: E. Wallace, L. Brent, Däm. Ki., Grusel S., Liste gg. DM 2,- RP, M. Ronig, Kappertsiepenstr. 43, 45309 Essen

WWF Postspiel! Infos gegen DM 1,- Rückporto bei Oliver Rummel, Thuringerstr. 5, 76228 Karlsruhe

Computerclub sucht neue Mitglieder. Leistungen: monatliche Clubzeitung, monatlich 2 Disks mit PD, Spielverleih, Tips und Tricks usw., Infos gegen DM 2,- Rückporto bei Marcus Gerresheim, Donaustr. 9, 46395 Bocholt

Neue Mailbox in Eckental! The Flash BBS, Call 09126/4635, Only Amiga!!

INFO So geht's!

Um die Abwicklung der Amiga Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir Euch, folgende Regeln zu beachten:

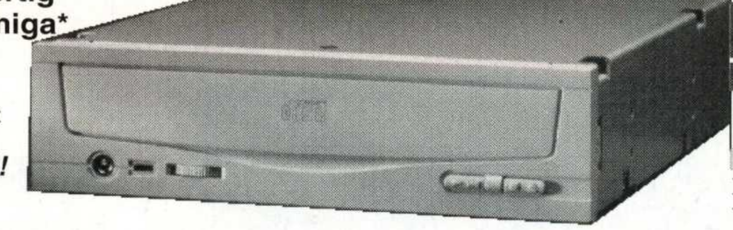
1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der Hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen Ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wenn Ihr angesprochen werden wollt, dann müßt Ihr Eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den Kästchen nennen. Die darunterstehende Anschrift wird nicht veröffentlicht.
5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Wenn Ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt Eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

AMIGA Games • Amiga Box
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

RandyROM

Anschlußfertig für jeden Amiga*



Double-bis 8fach Speed-CDROM Laufwerk. Mit **CD32 Emulation**, File-System und ca. **500 Spielen** auf CD. Photo CD kompatibel, liest Audio und Grafik CD`s.MS-DOS, MacHFS kompatibel. Bootfähig !!!.

!! Alle CDRom`s incl. 500 Games CD32 Emulator !! und Audio Player "PlayCD".

AMIGA-TEST
sehr gut
Randy-ROM
10,8 von 12 GESAMT-URTEIL AUSGABE 10/95
Fazit:
- Einfach zu installieren.
- Leistungsfähig im Betrieb.
- Eine runde Sache, die keinen Anlaß zu Beschwerden gab.
! bestes CDROM im Test !

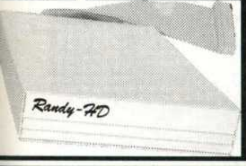
	2-fach Speed	4-fach Speed	5-fach Speed	6-fach Speed	8-fach Speed
Amiga 500*	-----	549,-	629,-	759,-	999,-
A 600/1200/2000	249,-	429,-	499,-	629,-	869,-
Amiga 4000	179,-	359,-	429,-	559,-	799,-

RandyRom-AudioKit

CDRom unsd Amiga Sound gleichzeitig hören mit dem neuen RandyRom-AudioKit. **49,-**

Netzteil für Amiga-CDROM oder externe HD 79,-

Festplatte A600/1200



Externe E-IDE Festplatte für Amiga 600/1200 oder unserem Amiga-CDROM Laufwerk. **Anschlußfertig** und komplett Installiert i**nkl.** Installationsdikette und IDE-Adapter..

850MB 459,- | 1GB 529,-

Floppy-Laufwerke

CHINON

1.76 MB HD-Floppy intern	159,-
1.76 MB HD-Floppy extern	179,-
880 KB DD-Floppy intern	79,-
880 KB DD-Floppy extern	89,-

Ram`s - Speicherkarten

512KB Ramcard Amiga 500	49,-
1 MB Ramcard Amiga 500+	69,-
1 MB Ramcard Amiga 600 o. Uhr	69,-
2 MB Ramcard Amiga 500 (auch 8a)	169,-
2 MB Chip Ram Adapter A500/2000	279,-
2 MB Zipp Ram (AlfaPower/Octag.)	189,-
4MB / 8MB PS2 Modul	279,- / 499,-

!! Finanzierungs-ANGEBOTE !!

CD32 + SX32 HD170

CD32 Konsole + incl. 2 Spielen, SX32 (alle Anschlüße des A1200), **zuzüglich 170MB Harddisk 2.5".**

Barpreis 1027,- | **24 x 48,-** = 1152 ,- DM effektiver Jahreszins 13.9%

Amiga 1200 HD-CD

68020, 2MB RAM, 850MB Harddisk, OS/3.1, **CDROM, FileSystem, CD32 Emulator und 500 Spielen auf CD..**

Barpreis 1366,- | **24 x 64,-** = 1536 ,- DM effektiver Jahreszins 13.9%

Amiga-Photo Kamera

24Bit Photo-Kamera für Amiga.Kamera einfach an ser. Schnittstelle anschließen und Bilder übertragen. Standartspeicherreicht für 10 Bilder.

Barpreis 1798,- | **24 x 85,-** = 2040 ,- DM effektiver Jahreszins 13.9%

Tintenstrahl-Farbdrucker

- Epson Stylus Color II
- 720 x 720 dpi
- incl. Amiga-Druckerkabel .

Barpreis 899,- | **12 x 80,-** = 960 ,- DM effektiver Jahreszins 13.9%

Turbo Blizzard 1230IV-4MB

- 50MHz Turbokarte für Amiga 1200 mit MMU
- CPU **68030 incl Copro Option**
- bestückt **mit 4MB 32Bit-RAM**

Barpreis 624,- | **12 x 55,-** = 660 ,- DM effektiver Jahreszins 13.9%

Graffiti

Grafikkarte für alle Amiga 500/ 600- und 1200 Anschlußfertig am RBG-Port. Jetzt endlich auch 256 Farben mit dem Amiga 500. **179,-**

Turbokarten

Apollo 620-28MHz für A600	295,-
1220/4 4MB-28MHz für A1200	399,-
1230/4 68030-50MHz für A1200	345,-
1240 69040-40MHz für A1200	1249,-
Apollo 2030-25MHz für A2000	495,-
Apollo 2030-50MHz für A2000	645,-
Apollo 4040-33MHz für A4000	1499,-
Coprozessor 33/50MHz PGA	179,-
Coprozessor 20/28MHz PLCC	99,-

Festplatten (Anschlußfertig)

	A500	A600	A1200	A2000	A4000
170MB	428,-	279,-	279,-	------	--------
1.0 GB	628,-	529,-	529,-	558,-	479,-

Drucker

HP Deskjet 340	549,-
HP Deskjet 660 C.	749,-
HP Deskjet 850 C.	1049,-
HP Lasejet 5P	1799,-
Epson Stylus Color 2	849,-
Cannon BJC 600e.	899,-
Toner HP LJ Serie	169,-
Toner OKI OL	49,-
Tinte Canon BJ 10-70	59,-
" " BJC 4000 color	38,.
" " High Capazity sw	58,-
Tinte Epson St. Color	85,-
" " schwarz	38,-

Video

Hama Genlock 292	549,-
Neptun Genlock	1099,-
Sirius 2 Genlock	1749,-
Cavin - Schnitts.	1599,-
Hama A-Cut "	499,-
Scala EE 100	398,-
TBC Enhancer	1698,-
Frame Machine + Prism 24	1249,-
VLAB Motion	1899,-
Monument V2 Des.	399,-
Scala MM 300(Restp.)	399,-
Adorage 2.5 AGA	199,-

Fragen Sie nach unseren günstigen Reparaturfestpreisen oder besuchen Sie doch direkt unser Ladenlokal in Moers (Im Wallzentrum)



MasterCard VISA

Tel: 02841 - 94260
Fax: 02841 - 942615

Bürozeiten : Mo. - Fr.: 10.00 - 18.00 Uhr
Ladenzeiten : Mo. - Di.: 10.00 - 18.30 Uhr
: Do. - Fr.: 10.00 - 18.30 Uhr
: Sa.: 10.00 - 14.00 Uhr
Mittwochs Ruhetag

MLC Hard & Software Vertriebs GmbH
Im Ring 29
47445 Moers

MLC



ZAUBERHAFT EINFACH!

Immer wieder liest man, daß man zum Starten eines Programmes das Programmpaket MUI auf seinen Rechner installiert haben muß, aber so gut wie niemand erklärt, um was es sich eigentlich bei MUI (Magic User Interface) handelt. MUI ist ein komplettes System zum Erstellen und Verwalten von grafischen Oberflächen. Sinn dieses Programmes ist, daß nicht der Programmierer einer Anwendung, sondern der User bestimmen kann, wie er das Programm optisch gestalten will. So kann man zum Beispiel den Zeichensatz, Fenstergrößen, Gadgets, den Screenmode und vieles andere seinen Bedürfnissen anpassen. Dies ist natürlich nur möglich, wenn die Anwendung MUI unterstützt. In der neuesten Version von MUI hat sich vieles geändert. So wurden Extra-Features in drei externe Libraries ausgelagert, um den Speicherverbrauch zu verkleinern. Außerdem wurde die Geschwindigkeit gesteigert und ein neues Voreinstellerprogramm programmiert. Natürlich ist MUI 3.1 weiterhin kompatibel zu älteren Versionen des Programmes. Wer allerdings noch einen Amiga mit 68000 Prozessor besitzt, wird des öfteren Geschwindigkeitsprobleme haben.

INFO
Bezugsquelle:
Stefan Stunz • Eduart-Spranger-Straße 7 • 80935 München
Tel: 089/31215908
Preis: Neuregistrierung DM 40,- Update DM 20,-
URTEIL: SEHR GUT

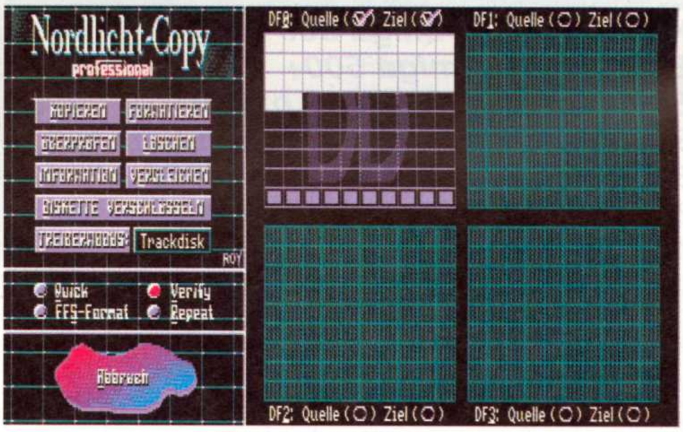


Im Preferencesprogramm von MUI lassen sich alle wichtigen Einstellungen editieren. Hier kann man zum Beispiel das Aussehen von MUI-Fenstern nach dem eigenen Geschmack verändern und abspeichern.

KOPIER NOCHMAL!

Eine Diskette muß jeder einmal kopieren. Aber welches Programm sollte man dafür benutzen, ohne dabei gleich tief in den Geldbeutel greifen zu müssen? Nordlicht EDV Service präsentiert uns nun eine recht gute Lösung für dieses Problem mit dem Namen NL-Copy. Es handelt sich hierbei um ein Kopierprogramm mit einer Vielzahl an Funktionen zum Kopieren von Disketten. Das Programm kann bis zu vier Disketten gleichzeitig kopieren und der User kann den Kopiervorgang an einem Kontrollraster mitverfolgen. Natürlich werden die Disketten beim Kopieren auch nach Fehlern überprüft und wer auf Nummer sicher gehen will, kann seine Disketten auch mit einem achtstelligen Zahlencode verschlüsseln. Formatieren von Disketten, sowie das Kopieren im HD-Format auf Diskette stellt für NL-Copy kein Problem dar. Als besonderer Bonus unterstützt das Programm außerdem noch das Diskspare.device, mit dem der nutzbare Platz auf einer Diskette um einiges vergrößert werden kann.

INFO
Bezugsquelle:
Nordlicht • Alter Fischerspfad 10 • 26506 Norden
Tel: 04931/167222
Benötigt mindestens Amiga-OS 1.2 sowie 1 MByte RAM.
Preis: DM 29,-
Urteil: GUT



Die Benutzeroberfläche von NL-Copy ist einfach und übersichtlich. Auf einem Blick kann man bis zu vier Diskettenlaufwerke kontrollieren.

DER PERLEN-TREFF?

Die neueste CD-ROM der Serie Meeting Pearls beinhaltet mehr als 600 MByte an ausgewählter Top-PD-Software. Diverse Hilfsprogramme, die sich auf der CD-ROM befinden, erleichtern dem User die Suche nach den gewünschten Programmen. Die CD-ROM beinhaltet unter anderem ca. 21 MByte an DFÜ-Software, 30 MByte Tools, 35 MByte Grafik-Programme, 27 MByte Soundmodule, 20 MByte Bilder, 60 MByte Texte, 96 MByte PasTex 1.4, 15 MByte Utilities und vieles, vieles mehr.

INFO
Bezugsquelle:
Stefan Ossowski • Veronikastraße 33 • 45131 Essen
Tel: 0201/788778
Preis: DM 14.95
Urteil: SEHR GUT

CD-ROM NACHSCHUB!



DTP-CLIPARTS

Für alle User, die schon immer nach einer guten Sammlung Cliparts gesucht haben, sind die CD-ROMS R-H-S-DTP-Kollektion und R-H-S-Color-Kollektion genau das Richtige. Auf der CD-ROM DTP-Kollektion befinden sich tausende DTP-Cliparts, unzählige Fonts und hunderte Farbbilder, die für die Weiterverarbeitung in den verschiedensten Programmen geeignet sind. Zusätzlich befindet sich noch eine Vollversion des bekannten DTP-Programmes PPRint Deluxe auf dieser CD-ROM. Auf der Color-Kollektion befinden sich verschiedene DTP-Programme, hunderte Farbbilder, sowie unzählige ColorClips. Außerdem beinhaltet die CD-ROM noch 50 ColorFonts, die in fast allen DTP- Grafik-, Präsentations- und Textprogrammen verwendet werden können.

INFO
Bezugsquelle:
Stefan Ossowski • Veronikastraße 33 • 45131 Essen
Tel: 0201/788778
Preis DTP-Kollektion: DM 19.80
Preis Color-Kollektion: DM 39.00
Urteil: GUT

FRESH FISH 10

Auf der neuesten CD-ROM von Fred Fish sind wieder einmal unzählige Daten gespeichert. Unter anderem befinden sich auf dieser Ausgabe die Fish-Disketten 1001-1100, die auch im PD-Handel erhältlich sind. Außerdem sind knapp 200 MByte an gepackten Tools auf der CD-ROM gespeichert. Zusätzlich zu dieser beträchtlichen Datensammlung befinden sich noch eine Vielzahl an Tools, Anwendungen und Grafiken auf dieser CD-ROM. Insgesamt sind auf der Fresh Fish 10 647 MByte Daten gespeichert.

INFO
Bezugsquelle:
Stefan Ossowski • Veronikastraße 33 • 45131 Essen
Tel: 0201/788778
Preis: DM 29,-
Urteil: GUT



ERIC SCHWARTZ PRODUCTIONS CD ARCHIVE

Endlich ist es soweit. Der bekannte Animation-Künstler Eric Schwartz präsentiert seine erste CD-ROM mit seinen Animationen und Grafiken. Zusätzlich zu den bekannten Animationen befinden sich mehrere noch nie veröffentlichte Animationen auf der CD-ROM. Einige unveröffentlichte Bilder, Imgae- und Light-Wave-3D-Objekte und ein Spezialsatz von Piktogrammen sind auf der CD-ROM gespeichert. Zusätzlich befinden sich noch einige Animationen von anderen Künstlern auf dieser einmaligen CD.

INFO
Bezugsquelle:
Stefan Ossowski • Veronikastraße 33 • 45131 Essen
Tel: 0201/788778
Preis: DM 44.95
URTEIL: SEHR GUT

AMIGA TOOLS 3

Aus dem Hause TGV-Haupt wird uns eine neue CD-ROM aus der Serie Amiga-Tools präsentiert. Diese CD-ROM beinhaltet eine riesige Anzahl an nützlichen Tools für fast alle Bereiche auf dem Amiga. Alle Programme sind direkt auf der CD-ROM installiert und lassen sich sofort starten. Ein umständliches Entpacken und Installieren auf Disketten oder Festplatte ist somit nicht mehr nötig.

INFO
Bezugsquelle:
TGV Haupt • Dalkstraße 10 • D-33330 Gütersloh •
Tel: 05241/531133 • Fax: 05241/532227
Preis: DM 39,-
Urteil: GUT



Das Multitalent!



Der Amiga ist ein wunderbarer Computer. Wenn man ihn nur zum Spielen einsetzt, wird man nie größere Probleme mit ihm haben. Arbeitet man allerdings etwas professioneller mit diesem Rechner, stößt man sehr schnell auf hardwarebedingte Probleme.......

Will man zum Beispiel eine Mailbox auf seinem Amiga betreiben, steht man sehr schnell vor dem Problem, wie man zwei Modems oder mehr an eine serielle Schnittstelle anschließen kann. Sicher, hierfür gibt es bereits eine Lösung, indem man sich eine Karte kauft, die noch eine oder zwei serielle Schnittstellen zur Verfügung stellt. Aber was macht man, wenn man insgesamt fünf Modems an seinen Rechner anschließen will? Und dann hat man auch noch zwei Drucker, die man an den Amiga anschließen will. Soll man sich nun den ganzen Rechner mit Erweiterungskarten verbarrikadieren und somit kostbaren Platz für Erweiterungen im Amiga verschwenden? Nein, die Lösung heißt Connection Multi I/O-Karte aus dem Hause Vector. Mit dieser Karte stehen dem User zusätzlich zu den vorhandenen Schnittstellen noch vier serielle und zwei parallele Ports zur Verfügung. Hier können Modems, MIDI-Interfaces, Drucker, Plotter, Scanner, Digitizer und eine Vielzahl an anderen Geräten angeschlossen werden. Dank der neuen Betriebssoftware der Erweiterungskarte gibt es keine Probleme mehr, solange die Software, die genutzt werden soll, nach den Richtlinien von Commodore und Amiga Technologies programmiert worden ist. Am Abschlußblech der Karte befindet sich ein 25poliger und ein 9poliger serieller Anschluß. Mittels beigelegten Abschlußblechen und Verbindungskabeln können noch zwei weitere, 9polige serielle Schnittstellen und zwei parallele Schnittstellen angebracht werden. Alle dazu benötigten Bauteile liegen der Karte bei. In einem deutschsprachigen Handbuch wird genauestens erklärt, wie der Anwender die Karte einbauen und die Betriebssoftware installieren muß. Wenn einem die riesige Anzahl an Anschlüssen der Erweiterungskarte nicht ausreicht, ist es natürlich auch möglich, mehrere dieser Einsteckkarten in den Amiga einzubauen. Die dazugehörige Software erkennt dies automatisch und konfiguriert sich selbst automatisch. Damit auch Programme, die nur auf die Original-Amiga-Schnittstellen zugreifen können, die Schnittstellen der Karte nutzen können, liegt das Programm ReDirect der Erweiterung bei. Hiermit lassen sich die Zugriffe auf ein Device auf ein anderes Device umlenken. Alles in allem kann man sagen, daß die Vector Connection Multi I/O-Karte durch ihr Preis-Leistungsverhältnis sehr empfehlenswert ist.

INFO

Bezugsquelle:
HK-Computer GmbH
Höninger Weg 220
50969 Köln
Tel.: 0221/369062
Fax: 0221/369065
Benötigt einen Amiga
2000/3000/4000 sowie mindestens Amiga-OS 2.x.
Preis: DM 299,-
Urteil: SEHR GUT

Dazu ist es kompatibel:

- Prometheus
- NComm 1.9
- NComm 2.0
- Trapdoor 1.80
- JRComm
- Dilion UUCP Paket 1.15 & 1.16
- Amiga UUCP + 1.02
- DNet 2.10
- HandshakeTerminalprogramm
- Amiga Call 5.0
- Term
- TermLite
- Commodore SLIP Software
- midi.library (Fish 227)

Bei den Programmen Multiterm, Btx/Terminal-Programm und sämtlichen in GFA-Basic geschriebenen Programmen (Ausnahme PROMETHEUS)

Der Amiga ist kaputt? Wie kriege ich ein CD-32-Spiel auf meinem CD TV zum Laufen? Wie kann ich die Turbokarte am A600 anschließen? Wo kriege ich ein AGA-Chipset für meinen A1000 her? Mag die Frage noch so verrückt sein, schreibt uns an: Computec Verlag, Kennwort: Helpline, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

AMIGA 1200 KAPUTT?

Vor einer Woche bekam ich einen neuen Amiga 1200 Magic mit ROM 3.1. Leider mußte ich feststellen, daß mein X-Copy nicht mehr mein DF0: ansprechen wollte und verzweifelt nach einer Disk im besagten Laufwerk sucht. Ist mein Amiga kaputt oder liegt es vielleicht am ROM oder meiner Festplatte? Auf dem Laufwerk DF1: funktioniert alles einwandfrei.

Robert Tschersich, 10405 Berlin

Vermutlich hast Du einen Amiga 1200 erhalten, der kein Amiga-Laufwerk eingebaut hat. Hierbei kann es tatsächlich Probleme mit NDOS-Disketten geben und eventuell auch mit XCopy. Die einfachste Methode dies festzustellen, ist, eine Diskette die in DF0: nicht bootet, einmal in das Laufwerk DF1: einzulegen und von diesem Laufwerk aus zu booten. Geht dies einwandfrei, so liegt es eindeutig am Laufwerk des Amigas. Eine Lösung dieses Problems wurde uns leider von Amiga Technologies noch nicht mitgeteilt.

CD-32 KAPUTT?

Ich habe mir auf der COMPUTER 95 ein CD32 gekauft. Seit gestern habe ich mein CD32 und heute funktioniert es nicht mehr. Wenn ich versuche es anzuschalten, kommt kein Bild, es lädt auch nicht. Das grüne LED leuchtet nur schwach. Den Verkäufer habe ich zu erreichen versucht, aber es ist dauernd besetzt. Ich weiß jetzt nicht, was ich tun soll!

Mustafa Mussa, 40699 Erkrath

Laut Deiner Beschreibung ist das CD32 eindeutig kaputt. Wenn der Händler nicht telefonisch erreichbar ist, dann wende Dich schriftlich per Einschreiben an ihn. Gib an, wann und wo Du Dein CD32 gekauft hast und lege eine Kopie der Rechnung bei. Schreibe ganz klipp und klar in diesem Brief, daß Du die gesetzlich vorgeschriebene Garantie in Anspruch nehmen willst.

DISKETTEN SIND IMMER KAPUTT

Ich besitze einen Amiga 2000 und habe zwei Probleme. Wahrscheinlich sind es nur kleine Probleme, aber um sicher zu gehen, schreibe ich Euch doch einmal:

1) Bei mir gehen häufiger Disketten kaputt, nachdem ich darauf gespeichert habe. Was könnte das sein?

2) Seit vier Monaten stürzt mein Amiga nach ungefähr zwei Stunden ab. Dann kommt immer eine Fehlermeldung. Mein Freund hat das gleiche Problem wie ich, nur bei ihm ist es noch schlimmer. Könnte ich eventuell einen Virus im System haben? Wenn ich meinen Speicher mit einem Virus-Check überprüfen lasse, kommt immer die Meldung „Saddam...". Was bedeutet das? Habe ich wirklich einen Virus? Wenn ja, wie bekomme ich ihn wieder los? Ich habe es schon mit vier Virenkillern probiert und hatte dabei leider keinen Erfolg.

3) Braucht man eigentlich eine Reinigungsdiskette um den Betrieb des Diskettenlaufwerkes sicher zu stellen?

Dominik Wenzk, 54411 Hermerskeil

Nunja, so klein sind Deine Probleme nun auch wieder nicht.

1) Vermutlich verstehst Du unter kaputten Disketten die Fehlermeldung read/write-Error. Diese Disketten sind nur softwaremäßig defekt. Durch ein Reparieren mit diversen Programmen, wie DiskSalv, kannst Du die Daten auf der Disk retten und reparieren. Den gleichen Erfolg erzielt man normalerweise auch, wenn man die Diskette formatiert. Dabei gehen aber natürlich alle Daten auf der Diskette verloren. Diese read/write-Errors erzeugt mit ziemlicher Sicherheit der Virus, den Du im System hast.

2) Diese Meldung bedeutet, daß Du den Virus SADDAM im RAM hast. Jeder gute Virenkiller kann diesen löschen. Allerdings mußt Du dabei beachten, daß der Virus noch lange nicht vernichtet ist, wenn er aus dem RAM gelöscht worden ist. Der Saddam Virus speichert und vermehrt sich auf Disketten. Jedesmal, wenn Du nun eine infizierte Diskette in Deinem Amiga einlegst, hast Du sofort wieder den Virus im RAM und der speichert sich sofort auf die nächste Diskette. Es handelt sich hierbei um einen Virus, der Dir mit der Zeit alle Daten auf den Disketten zerstören kann. Du mußt in den sauren Apfel beißen

DISKETTEN KAPUTT?

Ich habe ein großes Problem. Vielleicht könnt Ihr mir dabei helfen. Ich besitze einen Amiga 600 und meine Spiele gehen nach und nach kaputt. Es kommt immer die Fehlermeldung read/write-Error oder das System stürzt gleich ganz ab. Erst dachte ich, ein Virus geistert in meinem Speicher rum. Deshalb habe ich ihn austauschen lassen. Aber die Probleme habe ich immer noch.

Christian Günther

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten:

1) Es könnte das Diskettenlaufwerk kaputt sein. Hier kannst Du nur versuchen, mit einem anderen Diskettenlaufwerk die Disketten einzulesen. Sollten sie dann noch immer kaputt sein bzw. immer noch die gleichen Fehler auftreten, dann hast Du mit Sicherheit einen Virus im System!

2) Die zweite Möglichkeit wäre, daß Du einen Virus hast. Es hilft Dir absolut nichts, wenn Du Dein RAM austauschst, da der Virus nach dem Ausschalten des Rechners sowieso aus dem RAM gelöscht wird. Ein Virus speichert und vermehrt sich auf Disketten oder Festplatten und zerstört meist diese irgendwann. Die Disketten sind dann aber keineswegs kaputt. Nur die Daten auf den Disketten sind defekt. Du brauchst also keine Disketten wegwerfen. Benutze einen guten Virenkiller und überprüfe damit ausnahmslos alle Deine Disketten. Wenn Du dabei nur eine einzige infizierte Diskette übersiehst, geht der ganze Ärger bald wieder von vorne los.

und jede einzelne Disk mit einem guten Virenkiller wie zum Beispiel VT, VW oder VZ überprüfen. Der beste Schutz gegen Viren ist übrigens der aktivierte Schreibschutz auf der Diskette.
3) Es wird zwar immer wieder behauptet, daß solche Reinigungsdisketten nötig sind, aber aus eigener Erfahrung kann ich sagen, das dies nicht der Fall ist.

BEDIENUNGS-ANLEITUNGEN

Als eifriger Amiga-Games Leser habe ich heute einmal zwei Fragen an Euch:
1) Ich habe einen Epson-Drucker erhalten. Ich habe ihn an meinen Amiga 500 angeschlossen, eingeschaltet und wollte etwas ausdrucken. Allerdings passierte dann nichts. Der Drucker läuft nicht an. Da ich keine Bedienungsanleitung zu dem Drucker habe und hier auch keine bekomme, wende ich mich heute an Sie und würde mich über eine Bedienungsanleitung und eventuelle zusätzliche Informationen freuen.
2) Ich besitze neuerdings auch eine Floppy 1541 und habe hier auch keine Bedienungsanleitung und Verbindungskabel. Ich würde mich sehr über eine Bedienungsanleitung und das Verbindungskabel zum C116 oder mindestens dessen Belegung sehr freuen.

R.M. 79395 Neuenburg

Sorry, irgendwie bist Du hier an der ganz falschen Adresse. Wir sind kein Kopiershop für Handbücher und auch kein Hardwareversand.
1) Benutzt Du wirklich ein Original Parallel/Centronics Kabel? Gibt es keine Fehlermeldung beim Versuch zu drucken? (Es kann eventuell einige Minuten dauern bis die Fehlermeldung erscheint!) Mehr kann ich Dir hier leider nicht helfen.
2) Unser Magazin beschäftigt sich allein mit dem Amiga. Verbindungskabel für die Floppy 1541 und Cxxx-Rechnern bekommst Du im Fachhandel. Fachzeitschriften bzw. Fachhändler für diese Systeme können Dir dort eventuell weiterhelfen.

PROZESSOR HÖHER TAKTEN

Der Amiga 500 ist bekanntlich mit einem 68000 CPU ausgerüstet, die mit ca. 7.1 Mhz getaktet sind. Ist es möglich, diese durch eine 68000 CPU mit einer höheren Taktfrequenz zu ersetzen, um damit die Rechnergeschwindigkeit zu steigern?

Hermann Schweiger

Rein theoretisch ist dies möglich. Praktisch wirst Du allerdings mit der Hardware vom Amiga Probleme bekommen.

AMIGA-GAMES-CD-ROM

Ich besitze seit längerem eine CD32 und eine CD, mit der man das CD32 anhalten kann und eine Art Workbench auf dem Bildschirm bekommt. Nun hat aber diese Workbench kein C:-Verzeichnis. Wie kann ich nun Eure CD nutzen, da diese ja ein C:-Verzeichnis benötigt?

Gerson Steinkraus, 59077 Hammen

Solange ein Programm kein C:-Verzeichnis benötigt, ist dies kein Problem. Ansonsten kann es eventuell mit einem Trick gehen. Das Problem dabei ist nur, daß wir nicht wissen, inwieweit Deine Workbench komplett ist. Öffne eine Shell und wechsle in das C:-Verzeichnis unserer CD-ROM. Dort tippst Du „assign c: Amiga_Games_CD_Volume_1:c ADD“ ein. Solltest Du keine Shell auf Deiner „Teil-Workbench“ besitzen, gibt es leider keine Lösung für Dein Problem.

RAYTRACING

Ich will mir bald einen Amiga 1200 zulegen und hätte dazu einige Fragen:
1) Kann ich mit dem Raytracing-Programm Cinema 4D Pro Animationen erstellen?
2) Wäre eine Turbokarte 68030 mit 50 Mhz ausreichend, um komfortabel mit 3D-Bildern zu arbeiten?
3) Kann man einen SCSI-Kontroller in den Amiga 1200 einbauen?
4) Stimmt es, daß man eine ganze CD-ROM auf eine SCSI-Festplatte kopieren kann? Geht das auch bei AT-Festplatten?
5) Was benötigt man, um eine Amiga 4000 Turbokarte an einen Amiga 1200 anzuschließen?
6) Wieso macht Ihr nicht einmal ein paar Tests von Raytracing-Programmen?

Matthias Fryca, 50679 Köln

1) Ja, mit diesem Programm kannst Du ohne weiteres Animationen erstellen.
2) Ja, wobei natürlich die alte Regel „umso schneller, umso besser“ gilt.
3) Ja, es gibt hierzu diverse Erweiterungen im Fachhandel.
4) Wenn Du Zeit und ausreichend Disketten hast, kannst Du auch eine CD-ROM auf Disketten kopieren. Die einzigste Einschränkung hierbei ist der zur Verfügung stehende Speicherplatz. Du bekommst soviel Daten von CD-ROM auf Diskette oder Festplatte, wie halt Speicherplatz auf diesen Medien frei ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich nun um eine AT- oder SCSI-Festplatte handelt.
5) Dazu benötigt man die Zorro-Slots des Amiga 4000. Diese erhält man zum Beispiel, wenn man einen Umrüstbausatz vom Amiga 1200 auf einen Amiga 4000-Tower kauft.
6) Keine Angst, es werden noch einige Raytracing-Programme in der Userbox vorgestellt. Gib uns hier noch etwas Zeit.

BILD BEIM BOOTEN

Kann man ein mit DPaint gemaltes Bild in die Startup-Sequence der Workbench einbauen, so daß es beim Laden der Workbench angezeigt wird?

Jürgen Wäldele, 77839 Lichtenau

Ja, für diesem Zweck gibt es einige PD-Programme, die es bei jedem PD-Händler gibt. Man kann dies allerdings auch ohne Zusatzprogramm lösen. Das Bild sollte irgendwo auf der Startdiskette bzw. Festplatte gespeichert werden. Außerdem sollte sich auf der gleichen Diskette bzw. Festplatte ein Bildanzeiger, wie zum Beispiel ViewTek, befinden. Nun fügt man folgende Zeile in die Startup-Sequence ein: PFAD/VIEWTEK PFAD/BILDNAME und schon wird das Bild beim Booten angezeigt.

AMIGA 1200 UND DISKETTEN-LAUFWERK

Ich bin Besitzer eines Amiga 1200. Nun habe ich folgendes Problem: Einige Spiele, wie zum Beispiel das Fears-Demo, laufen auf meinem Amiga 1200 nicht. Bei einem Freund von mir, der auch einen Amiga 1200 besitzt, laufen diese Spiele einwandfrei. Woran kann das liegen?

Nico Appelfeller, 98739 Lichte

Vermutlich besitzt Du einen ganz neuen Amiga 1200. Hier wurden andere Diskettenlaufwerke eingebaut, als bei den anderen Amigas. Das führt nun dazu, daß diverse Diskettenformate vom Laufwerk bzw. Amiga nicht anerkannt werden. Momentan gibt es leider nur die Lösung, daß man die Disketten auf einem Zweitlaufwerk nutzt. Laut Amiga Technologies wird bereits an diesem bekannten Problem gearbeitet.

AMIGA 1200 ERWEITERN?

Ich bin stolzer Besitzer eines Amiga 1200 mit allem Drum und Dran. Da ich mit dem

? Computer sehr viel arbeite, habe ich einige Fragen an Euch:
1) Ich möchte meinen Computer auf 150 MHz erweitern und wollte Euch fragen, wie man die Mhz stärken kann. (25 MHz + 25 MHz = 50 MHz?)
2) Wieviel MHz hat der Amiga 1200?
3) Wieviel Gigabyte Festplattenspeicher kann der Amiga 1200 aufnehmen?

Marco Lades, 91560 Heilsbronn

1) Es gibt die Möglichkeit, mit einer Turbokarte seinen Rechner schneller zu machen. Allerdings darf man hier die Mhz nicht einfach zusammen zählen. Die Mhz addieren sich nicht! Legt man sich zum Beispiel eine 50 Mhz-Turbokarte zu, besitzt man ab dem Moment 50 Mhz und nicht 50 Mhz + 14 Mhz. Im übrigen ist mir keine 150 Mhz-Turbokarte für den Amiga bekannt.
2) Der Amiga 1200 hat 14 Mhz Rechenleistung.
3) Eigentlich ist dies so gut wie unbegrenzt. Das einzige Problem wäre der Platz im Gehäuse des Amiga 1200, das jedoch durch einen Umbau in einem Tower beseitigt werden kann. Eventuell wird auch ein stärkeres Netzteil benötigt.

AMIGA 500 AUFRÜSTEN?

Ich bin seit gut einem Jahr Besitzer eines Amiga 500 mit 0.5 MByte Speicher. Ich möchte nun meinen Amiga 500 etwas aufrüsten und hätte dazu einige Fragen:
1) Kann ich ein externes CD-ROM-Laufwerk an meinem Rechner anschließen?
2) Da ich keinen Tower habe, kann ich da ein internes CD-ROM-Laufwerk benutzen?
3) Werde ich eine größere Speichererweiterung benötigen?

Ronny Thielsch, 04552 Borna

1) Ja, dazu benötigst Du allerdings einen Controller als Verbindung zu einem CD-ROM-Laufwerk oder einer Festplatte.
2) In einem Tower oder bei einem Amiga 2000/3000/4000 kannst Du ein internes CD-ROM-Laufwerk benutzen.
3) Mit 0.5 MByte Speicher wirst Du nicht sehr weit kommen. Es gibt auch Controller, die eine RAM-Option besitzen. Hier kann man auf einfache und auch günstige Weise jederzeit RAM nachrüsten.

BILD AUSDRUCKEN

Ich bin Besitzer eines Amiga 1200 mit Festplatte und Drucker. Dazu hätte ich eine Frage: Gibt es am Amiga 1200 eine Taste oder Tastenkombination, mit der man bei einem Spiel das Bild, das gerade auf dem Bildschirm ist, ausdrucken kann?

Peter Schatto, 66538 Neunkirchen

Im Betriebssystem ist keine solche Funktion eingebaut. Allerdings gibt es auf dem PD-Markt eine riesige Auswahl an Programmen, die man nutzen kann, um Bilder vom aktuellen Bildschirm zu speichern, um sie dann später auszudrucken. Solche Programme bekommst Du bei jedem guten PD-Händler. Allerdings funktioniert dies natürlich nur, wenn das Spiel die Tastatur nicht sperrt, was leider sehr oft der Fall ist.

AMIGA 1200

Ich habe einen Amiga 500 mit 2.3 MByte RAM. Da ich aber kurz davor bin, mir einen Amiga 1200 zu kaufen, hätte ich ein paar Fragen:
1) Kann ich alle Amiga 500 Spiele auf dem Amiga 1200 spielen oder benötige ich einen Kickstartemulator für Kickstart 1.3?
2) Wie kann man beim Amiga 1200 das AGA-Chipset und den Cache an- und ausschalten? Ist da ein Schalter am Amiga 1200?
3) Kann ich ein DD-Laufwerk an den Amiga 1200 anschließen oder muß ich unbedingt ein HD-Laufwerk benutzen?
4) Kann ich Amiga 500 Spiele auch auf eine Amiga-1200-Festplatte installieren?
5) Kann ich, wenn ich einen Amiga 1200 mit CD-ROM habe und einen CD32-Emulator, alle CD32-Spiele auf dem Amiga 1200 spielen?

Falko Tetzner, 06712 Zeitz

1) Ja und Nein. Ein Teil der Spiele wird auch auf Kickstart 3.x einwandfrei laufen. Einige Spiele werden nur unter Kickstart 1.3 auf dem Amiga 1200 lauffähig sein und für einen Teil der Spiele gibt es keinerlei Chance, daß sie auf dem Amiga 1200 laufen.
2) Über das Bootmenü und über diverse DOS-Befehle kann man dies ohne weiteres an- und ausschalten. Wie man dabei genau vorgehen muß, ist im Handbuch des Amiga 1200 genau beschrieben. Allerdings ist dies noch keine Garantie, daß alle alten Spiele auf dem Amiga 1200 laufen.
3) Natürlich kannst Du auch ein DD-Laufwerk anschließen.
4) Soweit das Spiel sich generell auf eine Festplatte installieren läßt, kannst Du es auch jederzeit auf eine Festplatte im Amiga 1200 installieren. Es gibt hier keine Unterschiede, in welchem Rechner sich die Festplatte befindet. Es gibt aber mehr als genügend Spiele, die sich generell nicht auf eine Festplatte installieren lassen.
5) Einen großen Teil kann man spielen. Allerdings gibt es Ausnahmen, die auch mit einem CD32-Emulator nicht gespielt werden können.

WELCHES KICKSTART?

Ich habe einen Amiga 500 und möchte mir eine Umschaltplatine mit Kickstart 3.0 kaufen. Dazu habe ich einige Fragen an Euch:
1) Wo liegt der Unterschied zwischen Kickstart 3.0 und 3.1?
2) Wäre es besser, das Kickstart 3.0 oder 3.1 zu kaufen?
3) Kann ich die Workbench 3.0 auch bei Kickstart 3.1 benutzen?
4) Ist Kickstart 3.0 dasselbe wie Amiga-OS 3.x.?
5) Kann ich mit Kickstart 3.1 auch Amiga 1200-Spiele benutzen?

Manuel Herbst, 23774 Heiligenhafen

1) Es gibt eigentlich keine weltbewegenden Unterschiede. Das neuere Kickstart wurde etwas verbessert und diverse Bugfixes und Optimierungen wurden vorgenommen.
2) Wenn man noch nicht das Kickstart 3.0 besitzt, sollte man sich natürlich das Kickstart 3.1 kaufen. Wenn man bereits das Kickstart 3.0 sein eigen nennt, ist es nicht unbedingt wichtig, sofort zu wechseln.
3) Ja, da gibt es keinerlei Probleme.
4) Ja. Amiga-OS ist sozusagen nur der professionelle Name vom Kickstart.
5) Ja und nein! Du kannst keine Spiele benutzen, die das AGA-Chipset benötigen. Ansonsten gibt es keine Probleme.

KOPIEREN VON DD- auf HD-DISKETTEN

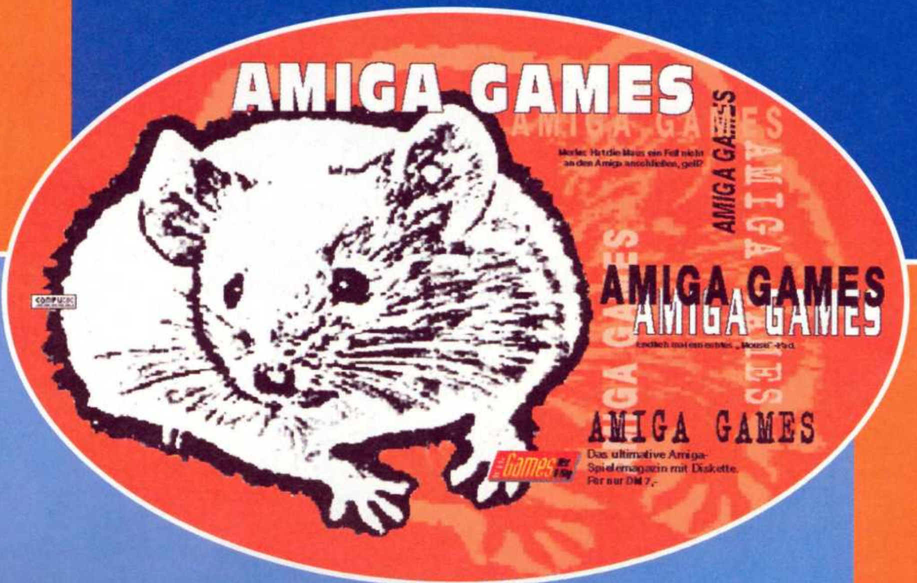
Ich besitze einen Amiga 500 mit 2 MByte RAM. Kürzlich kaufte ich mir ein externes HD-Laufwerk. Ist es möglich, eine DD-Diskette auf eine HD-Diskette zu kopieren? Ich versuchte es mit der Workbench und XCopy, aber es kommt immer nur eine Fehlermeldung.

Michael Marx, 12159 Berlin

Mit Programmen, die ganze Disketten kopieren, hast Du hier keine Chance. Du kannst die Daten nur mit Filemanagern wie Directory Opus oder über den Copy-Befehl der Workbench kopieren. Vergiß dabei aber nicht, einen Bootblock zu kopieren.

AMIGA GAMES im Abo!

Jederzeit kündbar!



Als Dankeschön erhältst Du das abgebildete AMIGA GAMES-Mousepad!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

❒ **JA, ich will das AMIGA GAMES-Abo <u>mit Diskette</u>** (DM 79,-/ Jahr; Ausland 103,-/ Jahr) **AG 3300**

❒ **JA, ich will das Amiga Fun-Abo <u>mit Diskette.</u>** (DM 17,-/Ausgabe) **AF 3300**

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich erhalte das AG-Abo, bzw. AF-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildetes AMIGA GAMES Mousepad **(Art.-Nr: 995)**, den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

Datum 1.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:
*Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

COMPUTEC

Datum 2.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Rechnung

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

DIE HITS ´95

Welches Game kürt Ihr zum Amiga-Spiel des Jahres 1995? Wir haben mehrere hundert Postkarten fein säuberlich ausgewertet und analysiert. Im Rennen um die Spitzenposition liegen derzeit Amazon Queen, Biing! und Worms ganz vorne......









Breathless

Atemlose Action oder Atemstillstand dank Spielspaß-Mangel?

Auf geht´s! Der englische Newcomer will mit Breathless die Referenzprodukte Gloom, Fears und Alien Breed 3D von der 3D-Action-Spitze verdrängen! Schaffen sie es?



Hattrick

Lupenreiner Hattrick oder drittklassiger Abstauber?

Ursprünglich sollte Hattrick ja schon vor dem Software-2000-Konkurrenten erscheinen, der ja mittlerweile auch schon zum alten Eisen gehört. Nun folgt endlich der Test!

Ab 28.02.96 am Kiosk!

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Änderungen ergeben.

Biing CD ROM
Versilberter Klassiker?

XTREME RACING
Das Rennen des Jahres!

DISC & CD!
Spiele, Spiele, Spiele!

Verlag:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "AMIGA Games"
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth *(cg)*

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty *(ch)*
Christian Müller *(cm)*

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch *(hi)*
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Compuserve ID: 100 443, 1115

Textkorrektur:
Herbert Aichinger *(ha)*

Bildredaktion:
Roland Gerhardt *(rg)*

Redaktion:
Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,
Leserbriefe: Rainer Rosshirt *(rr)*,
Userbox: Andreas Magerl (am),
Assistenz: Michael Erlwein *(me)*, Alexander Geltenpoth *(ag)*

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,
Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger

Grafisches Konzept:
Stefanie Geltenpoth, Sylvia Stenglein

Freier Mitarbeiter:
Oliver Preißner *(op)*

Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
mediatec Medienagentur GmbH
Isarstraße 34
90451 Nürnberg
Tel. 09 11/9 68 32-0
Telefax: 09 11/6 42 78 60

Thorsten Szameitat (Leitung, Verkauf, -19)
Wolfgang Menne (Verkauf, -43)
Tanja Kaiser (Disposition, -32)

Anzeigenverkauf:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45–47
47058 Duisburg
Tel. 02 03/3 05 11-50
Fax 02 03/3 05 11-34

Thomas Kammer (Leitung, Verkauf, -51)
Oliver Diemers (Verkauf, -54)
Thomas Diel (Verkauf, -52)
Gregor Eicker(Disposition, -53)

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8, gültig ab Januar 1996

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:
Amiga Games: Super Street Fighter II © Capcom
Amiga Fun: Lotus 1 & 2 © Gremlin

Abonnement & ISSN:
AMIGA Games (ISSN 0946-6339)
kostet im Abonnement DM 79,–.
AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im
Abonnement DM 204,- . Ein Abonnement gilt
für mindestens ein Jahr.

Abobetreuung: Tel.: 09 11- 5 32 51 7

Himmlische Spiele ab 1,50 DM

Brandaktuelle Neuheiten 1996

1,50


Kill The Little Dudes Ein ausgereiftes Jump´n´Run-Game, bei dem es Ihre Aufgabe ist, die außerirdischen Mutanten und Androiden auf einem fernen Planeten zu "killen" und gleichzeitig die Brillanten aufzusammeln. Geschicktes Leiterklettern ist hier gefragt. Der Renner! **Nr. 600**

5,-


Charlie Cool Ein ganz neuartiges Jump´n´Run-Game der Spitzenklasse. Erleben Sie eine kunterbunte Glitzerwelt, die verzaubert. Auf der Suche nach versteckten Goldstücken begegnen Sie Marienkäfern, Schnecken, Würmer, Sprungfedern, Falltüren... Grandioses Kinderspiel! **Nr. 640**

10,-

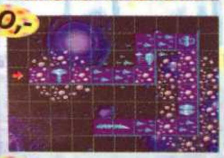

Bowling Ein erstklassiges Bowlingspiel für 1-8 Mitspieler. Wunderbare Grafik und 100% realistische Geräusche, die digitalisiert wurden, zeichnen dieses perfekte Spiel aus. Sie stoßen die Kugel mit der Maus in Richtung und Kraft. Eine Steuerung wie in der Realität. **TOP-HIT** **Nr. 660**

3,-
Der helle Wahnsinn


Zaxxon Eines der bekanntesten und erfolgreichsten Spiele vom C64 jetzt als Amiga-Neuauflage. Steuern Sie Ihr Raumschiff über eine 3D-Landschaft und schießen Sie alles ab. Doch Vorsicht: Sie müßen mit Raketen, Mauern, Energiefeldern usw. fertig werden. **Nr. 630**

10,-


German Trucking Ausgereiftes High-End-Strategie-Spiel für 1-4 Spieler in noch nicht dagewesener Qualität. Mit deutschen Straßenkarten in perfekter Grafik. Weltweit bestes Truckspiel! Mit echten LKW-Fotos. Bewegen Sie Ihre LKW sicher durch Deutschland. 2 Disketten **Nr. 661**

10,-


Raumflug 2001 Ein Raumschiffsimulator der Extraklasse: Sie sehen alles aus der Sicht des Cockpits. Mit rasender Geschwindigkeit fliegen Sie in die 3D-Tiefe des Weltalls hinein. Weichen Sie den heraneilenden Meteoriten aus und schießen Sie scharf. Mit Aufprallerschütterung. **Nr. 662**

1,50


Advanced Tetris Das wohl beste Tetris fast zum Preis einer Leerdiskette. Greifen Sie zu. Garantierter, stundenlanger Spielgenuß. Wahlweise "Classic" oder "Crazy" Game. Musik oder Soundeffekte. Spielfeldgröße und Spielstärke völlig stufenlos einstellbar. **Nr. 601**

3,-


Flag Rally Ein Autorennen für 1-2 Spieler. 10 Course zur Auswahl. Bis zu 9 Runden werden gefahren. Wahlweise kann gegen den Computer oder einem 2ten Spieler gefahren werden. Mit Gangschaltung und realistischen Motorgeräuschen. 1- oder 2-fach Unterteilung des Screens. **Nr. 631**

5,-


Colonial Conquest II Das ultimative Weltraum-Strategiespiel für 1-2 Spieler. Ähnlich dem Spiel "Civilization". Ziel ist es, eine eigene Zivilisation, Waffensysteme und Raumschiffe im Universum auf 26 erdähnlichen Planeten anzusiedeln. Auch auf Festplatte zu installieren. **Nr. 641**

3,-


Top Hat Willy Jump´n´Run-Game der kniffligsten Art. Auf der Suche nach Gummibärchen schwirren überall Feinde und Hindernisse wie Hasen, Bälle, Mäuse, Autos, Scheren umher. Willy kann laufen, springen, Treppen steigen oder hüpfen. Genial für Kinder oder für lange Abende geeignet. **Nr. 632**

10,-


Fahre Ihn zum Schrotthaufen Nachdem Sie sich Ihr Vehikel (PKW, LKW, Bus oder Panzer) zusammengebaut haben, gilt es, auf einer Piste das gegnerische Fahrzeug durch Kollision vollständig zu demolieren. Mit Reifenspuren, Blechhaufen, Feuer! Optionen für weitere Pisten vorhanden. **Nr. 663**

5,-


Marblelous Lenken Sie Ihre Murmel durch das schnelle Setzen von Schildern/Pfeilen zum Ziel. Doch Vorsicht: Durch Ablenkungs-Hindernisse und schräge Ebenen kann der Ball schnell vom Kurs abkommen und in die Tiefe stürzen.
Ein Wahnsinnsspaß! 6 Level-Version. **Nr. 642**

5,-


Crazy Hawaii Olympics Ein lang erwartetes neues Sportspiel: Völlig ausgeflippte Disziplinen für 1-2 Spieler: 100m-Lauf, 500m-Lauf, Bananenweitwurf, 110m-Hindernislauf mit Baumstumpfspringen. Lustige und bunte Grafik für Klein und Groß.
Benötigt 1MB Chip Ram **Nr. 643**

Jedes Spiel nur 3,- DM

610 Evil Insects Originelles Actiongame mit Space Invader-Anleihen. Die Insekten-Invasion.
611 Game Maker Hiermit machen Sie es selber. Logische grafische Benutzeroberfläche.
612 Laser Bike / Laser Car 3 schnelle Spiele: Tron mit 6 Motorrädern und Autorennen.
613 Farben Senso Springen Sie in korrekter Reihenfolge dem kleinen, schlauen Willi nach.
614 PacMan Return Er ist wieder da... Neuauflage von PacMan. Super Grafik plus Editor.
615 Xeno Star Galaktische Ballerei mit Meteoritenaufprall, Radarschirm und Sprachausgabe.
616 Nuclear Atoms Denkspiel rund um Atome.
617 White Rabbit Lustiges Denkspiel: Führen Sie einen weißen Hasen über Blockhindernisse.
618 Professional Bingo Einmaliges Spiel mit Druckfunktion. Mit verschiedenen Bingo-Arten.
619 Artillerus Steuern und kontrollieren Sie Ihr Artillerie-Geschütz wie ein Profi.
620 Megaball V2.1 Stark verbesserte Version des Breakout-Hits! Der Neuzeit-Renner für 1995!
621 Monopoli Vol. II Das bekannte Spiel als Computer-Umsetzung. 1-4 Spieler. Tolle Grafik.
622 Boggle Das altbekannte Wortratespiel für 1-3 Spieler jetzt als Computerversion.
623 Star Base 13 Vernichten Sie alle Eindringlinge aus Ihrer Raumstation. **2 Disks für 3,-**
624 Brainbow Kompliziertes Denkspiel für Kluge Köpfe. Bunte Blöcke richtig kombinieren.
625 Danger Mouse Verhindern Sie eine Entführung. Doch es treten Probleme auf.
626 Black Jack Völlig neue Umsetzung des bekannten Spiels. Top Grafik und viele Optionen.
627 Leopardy! Bekanntes tägliches Ratespiel vom RTL-Fernsehen. Mit Editor.
628 Disc Ein originalgetreuer Geldspielautomat. Incl. Sonderspiele, Risikotaste und Wettkampf!
629 Donkey Kong Der große Spielhallenhit! Retten Sie Ihre Freundin, die entführt wurde.



UNIVERSUM SOFTWARE

Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24 A
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 61 50
Fax: 02871 / 1 86 62 62

Erleben Sie brandaktuelle TOP-Neuheiten der besten Spiele. **Alles voll spielbare Versionen**. Bei einigen Spielen sogar Update-Möglichkeit. Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben. Versandkosten:
Bar-Vorkasse: 2,- DM Scheck-Vorkasse: 6,- DM Nachnahme: 10,- DM
Ausland: Bar: 2,- DM Scheck: 15,- DM Keine Nachnahme
Mindestbestellwert: 10,- DM

602 **Jim´s Video Poker** Ein Pokerspiel mit allem drum und dran. *Zum Sensationspreis von nur 1,50*
633 **Dr. Strange** Plattformspiel mit Leitern, Monstern... Vernichten Sie die Gen-Manipulation! *3,-*
603 **Smurf Hunt** Jagen und linken Sie alle Schlümpfe im Schlumpfdorf. *Spitzenpreis: Nur 1,50*
604 **Ghost Mine** Durchsuchen Sie Minen nach Diamanten. Für Boulder-Dash-Fans!!! *1,50*
644 **Adventure of Norris** Jump´n´Run-Game im dunklen Untergrund mit gruseligen Wesen. *5,-*
645 **Bounce´n´Blast** Schnelles Jump´n´Run-Game mit bunter Grafik, wilder Ballerei und Säure. *5,-*
634 **Nemesis** Schließen Sie gegnerische Spielsteine mit eigenen ein. Dann gehören alle Ihnen. *3,-*
646 **Supra Schach 95** Ein reifes und spielstarkes Schachprogramm mit über 100 Einstellungen. *5,-*
664 **Brainy** Das große Familienspiel mit Wissensfragen aus zahlreichen Sparten. 1-6 Spieler. *10,-*
605 **Tealth** Ballern pur in 6-Ebenen-Super-Scroll-Grafik. Nur für Super Amigas A1200, A4000 *1,50*
647 **Virtual World** Bewegen Sie sich frei in 3 Dimensionen in echter Vektor-Grafik. ***SUPER!*** *5,-*
665 **Scorched Tanks** Sie kontrollieren über ein Computerterminal bis zu 60 Waffensysteme. *10,-*
648 **Familien Solitaire** Das Kartenspiel für die ganze Familie für 1-4 Mitspieler. Schöne Grafik. *5,-*
666 **BUND!** Sie erhalten den Musterungsbescheid! Was nun? Grafikadventure über 2 Disks!!! *10,-*
635 **Top Secret** Ein Action-Jump´n´Run-Spiel, das besonders für Kinder ab 3 geeignet ist. *3,-*
667 **Vektor Storm** Weltraumballerspiel. Verteidigen Sie Ihre galaktischen Sektoren. 3D-Grafik! *10,-*
668 **Raketenstart** Echte Video-Grafik. 1-2 Spieler, 6 Level (Wasteland...) Nur A1200, A4000 *10,-*
669 **TRAX** Platzsparendes Anordnen von Spielblöcken ähnlich wie bei Tetris. *10,-*
649 **Psycho Toad** Vernichten Sie Sie alle "Bazookabears" in der "Slime-Zone"! *5,-*
670 **Boxen** Kämpfen Sie gegen die Todeskralle von Bruce Lee. 2 Level, Nur A1200, A4000 *10,-*
690 **Astro Trek** Action-Flug-Missionen mit Enterprise. Digi-Bilder, Original-Sounds, Sprache... *20,-*
671 **Wörterraten** Einige Buchstaben sind vorgegeben. Ähnlich dem Sat-1 "5 mal 5"! Mit Editor. *10,-*
650 **Seed of Darkness** Grafikadventure mit allen Features. Mit komfortabler Maussteuerung. *5,-*
691 **Digital Ninja** Kampfsportspiel mit fernöstlichen Spitzen-Hintergrundbildern. *20,-*
692 **Super Lemmings 95** Ganz neuartig! Mit Preßlufthämmern, Wurfbrücken, Ufos... *20,-*
672 **Match Patch** Jump´n´Run-Spiel für Kinder. Am Fallschirm fällt der Tennisball durch Levels *10,-*
673 **Slam Ball** Managerspiel rund ums Tennis. Reporter-Kommentare und eigene Spieler. *10,-*
674 **Car Racing** Autorennen für 1-2 Spieler mit Reifenquietschen und Autorundumdrehung. *10,-*
651 **Pferderennen** Bieten Sie mit und erleben Sie ein aufregendes Rennen. 1-7 Spieler. *5,-*
652 **Mimic** Gedächnisspiel: Auf 100 Feldern blitzen einige kurz auf. Klicken Sie in richtiger Reihenfolge nach. *5,-*
675 **AntWars** Eine Bazooka-bewaffnete Kampfameise ballert alles nieder. Voll abgedreht!!! *10,-*
693 **Tanx n Stuff** Ballergame mit Panzern. 4 Bildschirme auf einmal sichtbar. 1-4 Spieler. Megahit 1996! *20,-*
676 **Sky Worker** Retten Sie im Jahre 2158 die Welt. Vom Bundesminister für Wirtschaft. 2 Disks *10,-*
606 **Burger Fighter** Lustikus-Spiel für Kinder. Ballern Sie die Hamburger, Milchshakes usw. ab. *1,50*
694 **Chaneques** Lustiges Lemmings-ähnliches Spiel mit Motorsägen und Zwergen. 2 Disketten *20,-*
677 **Out of Control** Hilfe, mein Raumschiff... Sagenhafte Weltraumbilder, feine 3D-Echtflug-Grafik. *10,-*
678 **Pingwynne** Verschieben Sie als Pinguin Eisblöcke und treffen Sie so PacMan-Figuren. *10,-*
695 **Krieg der Sterne** Futuristisches Science-Fiction-Spiel. Kontrollieren Sie Ihre Raumschiffe. *20,-*
696 **Zauberwürfel** Sagenhaft aufgemachtes Knobelspiel. 100 Level, Profi-Grafik, 2 Disks. ***TOP*** *20,-*
679 **Beetle** Lustiges Kinderspiel ab 3 Jahren mit bunten Spielfiguren. 30 Level-Version. *10,-*
697 **Star Woids** Weltraum: Ähnlich wie bei Space Taxi müssen Sie Astronauten retten. 2 Disks. *20,-*
680 **Pom Pom Gunner** Mit einem Flag-Geschütz müssen Sie Flugzeuge vom Himmel holen. *10,-*
681 **Mine Hunt** Spiel für die Workbench: Räumen Sie geschickt das Minenfeld *10,-*
682 **Jump Ball** Schnelles Reaktionssteuern eines springenden Balls. Achten Sie auf die Totenköpfe. *10,-*
653 **Pengo** Verschieben Sie eiskalte Blöcke und zerquetschen Sie die PacMan´s. Für Kinder. *5,-*
683 **Galaga Deluxe** Das wohl schnellste und bekannteste Ballerspiel als Neuauflage. *10,-*
684 **Star Wars Fire** Zwei Gegner wollen die letzte Energiestation des Delta-Systems erobern. *10,-*
698 **Blast of Strike** Hervorragendes Actionballerspiel mit Flug über Raumstationen. *20,-*
636 **Der Weihnachtsmann** Super lustiges Jump´n´Run-Game mit Schneemännern usw... *3,-*